
George R. R. Martin
Elio M. García, Jr.
Linda Antonsson
El mundo de hielo y fuego

Una visita ilustrada a los Siete Reinos y al mundo de Juego de tronos.

El mundo de hielo y fuego es un trabajo de documentación titánico que abarca desde la Era del Amanecer hasta la Edad de los Héroes; desde la llegada de los primeros hombres hasta el desembarco de Aegon el Conquistador, la Danza de los Dragones y la rebelión del rey Robert. Un verdadero tratado elaborado a partir de todas las fuentes disponibles: libros y pergaminos de la biblioteca de la Ciudadela, canciones y tradiciones populares, textos sagrados de la Fe y el conocimiento arcano de brujos y magos.

Desde que George R.R. Martin empezó a publicar *Canción de hielo y fuego*, huestes de lectores apasionados por la saga se han volcado en recopilar todos los datos disponibles en las novelas… y fuera de ellas. Elio M. García Jr. y Linda Antonsson, con la colaboración del propio Martin, han venido organizando toda esa información en la web Westeros.org, que se ha convertido en la fuente de referencia esencial de todo lo relacionado con la genial creación del autor. Con profusión de ilustraciones originales, El mundo de hielo y fuego recoge ese trabajo en un compendio exhaustivo de la historia de Poniente y de las tierra de más allá del mar Angosto.



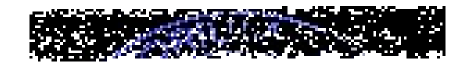
George R. R. Martin & Elio Garcia & Linda Antonsson

El Mundo de Hielo y Fuego

ePub r1.6
SoporAeternus 14.12.16

Título original: *The World of Ice & Fire : the Untold History of Westeros and the Game of Thrones*
George R. R. Martin & Elio Garcia & Linda Antonsson, 2014
Traducción: Jofre Homedes
Retoque de cubierta: SoporAeternus

Editor digital: SoporAeternus
ePub base r1.2



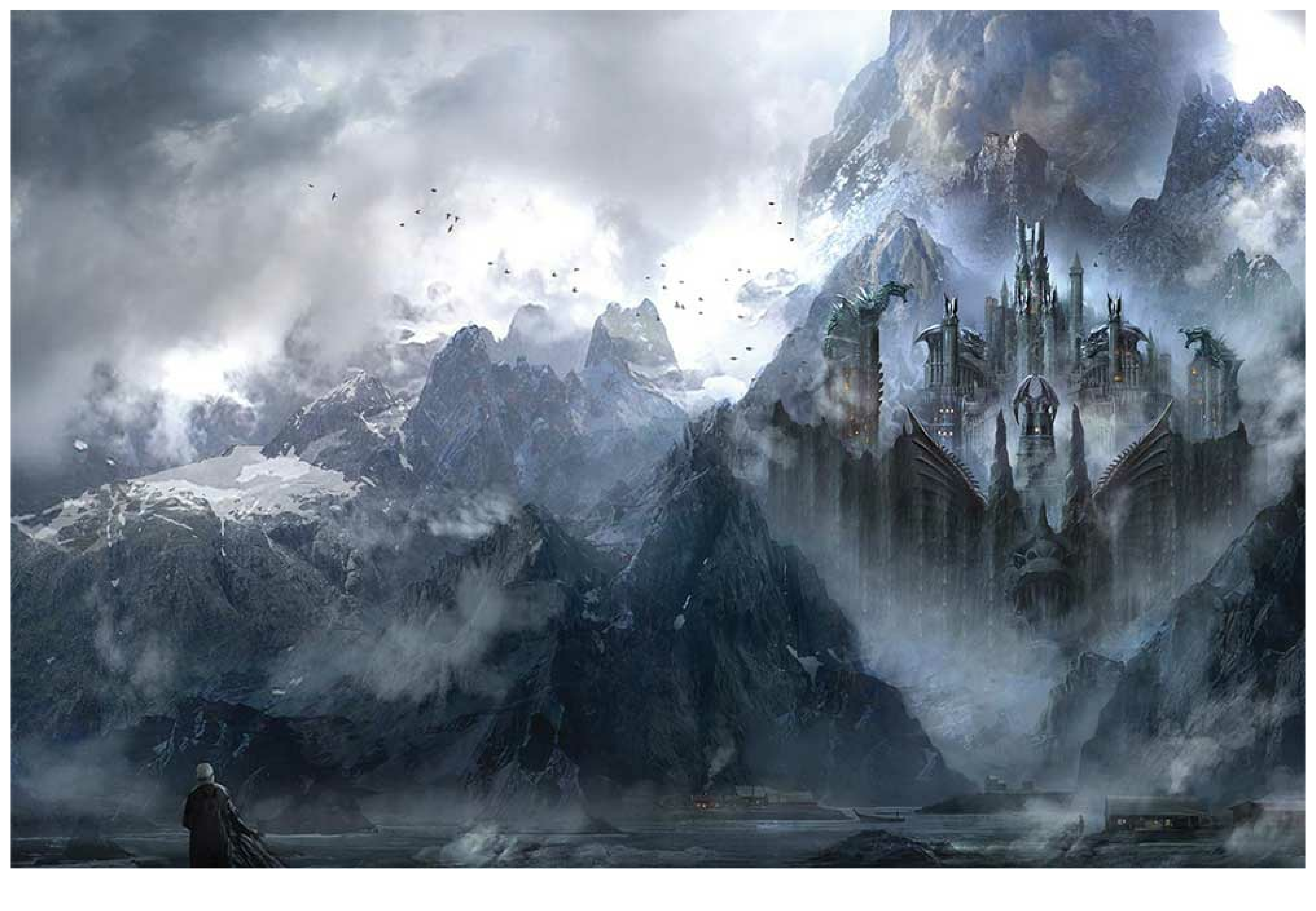

3
ANIVERSARIO



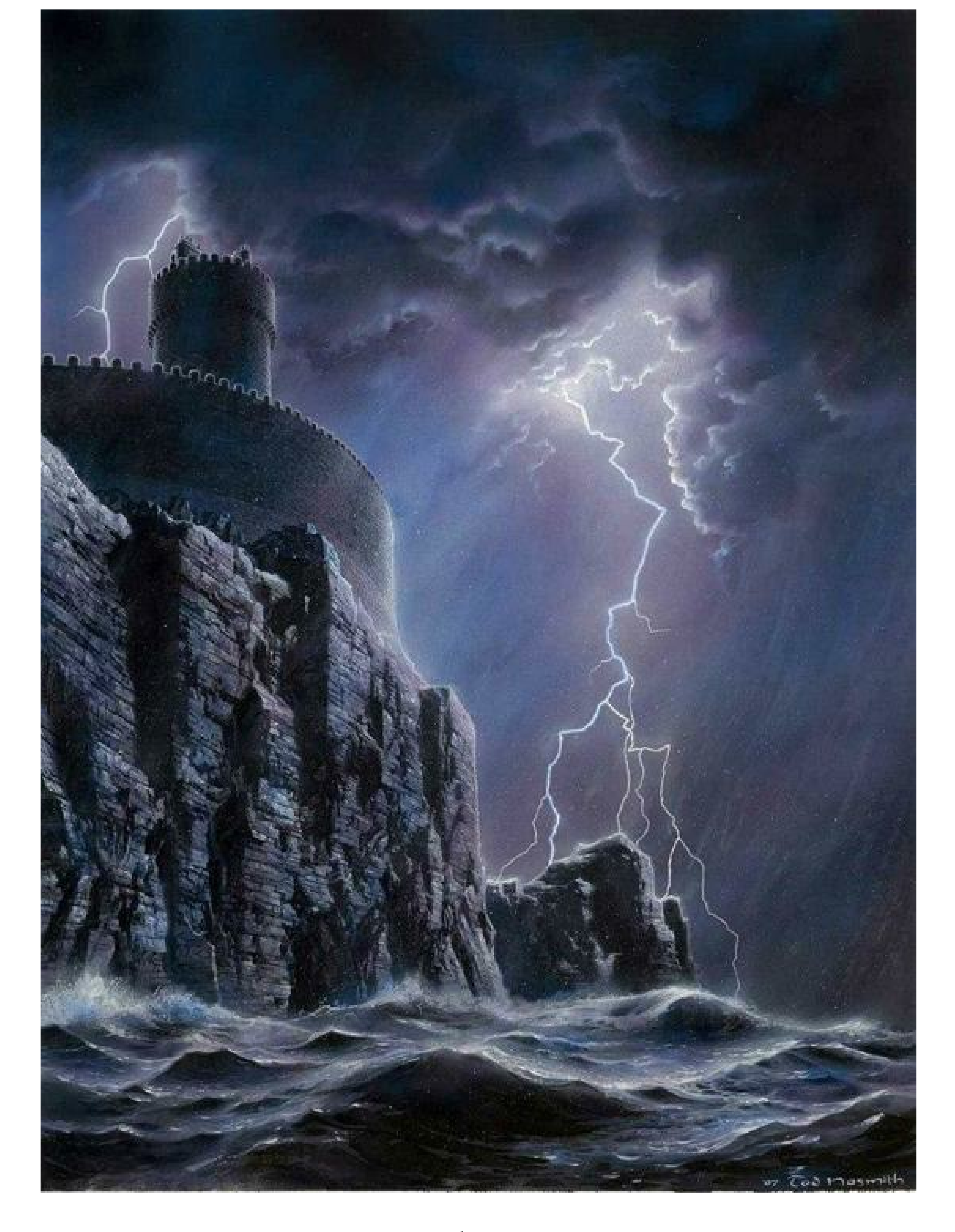
EL MUNDO DE HIELO Y FUEGO

LA HISTORIA NO CONTADA DE PONIENTE Y JUEGO DE TRONOS

GEORGE R. R. MARTIN
ELIO M. GARCÍA, JR. Y LINDA ANTONSSON







Bastión de Tormentas



Al muy estimado y gentil señor Tommen el primero de su nombre, rey de los ándalos, los rhoynar y los primeros hombres, señor de los Siete Reinos y Protector del Reino, le desea Yandel, humilde maestre de la Ciudadela, prosperidad infinita y eterna, y sabiduria sin igual.

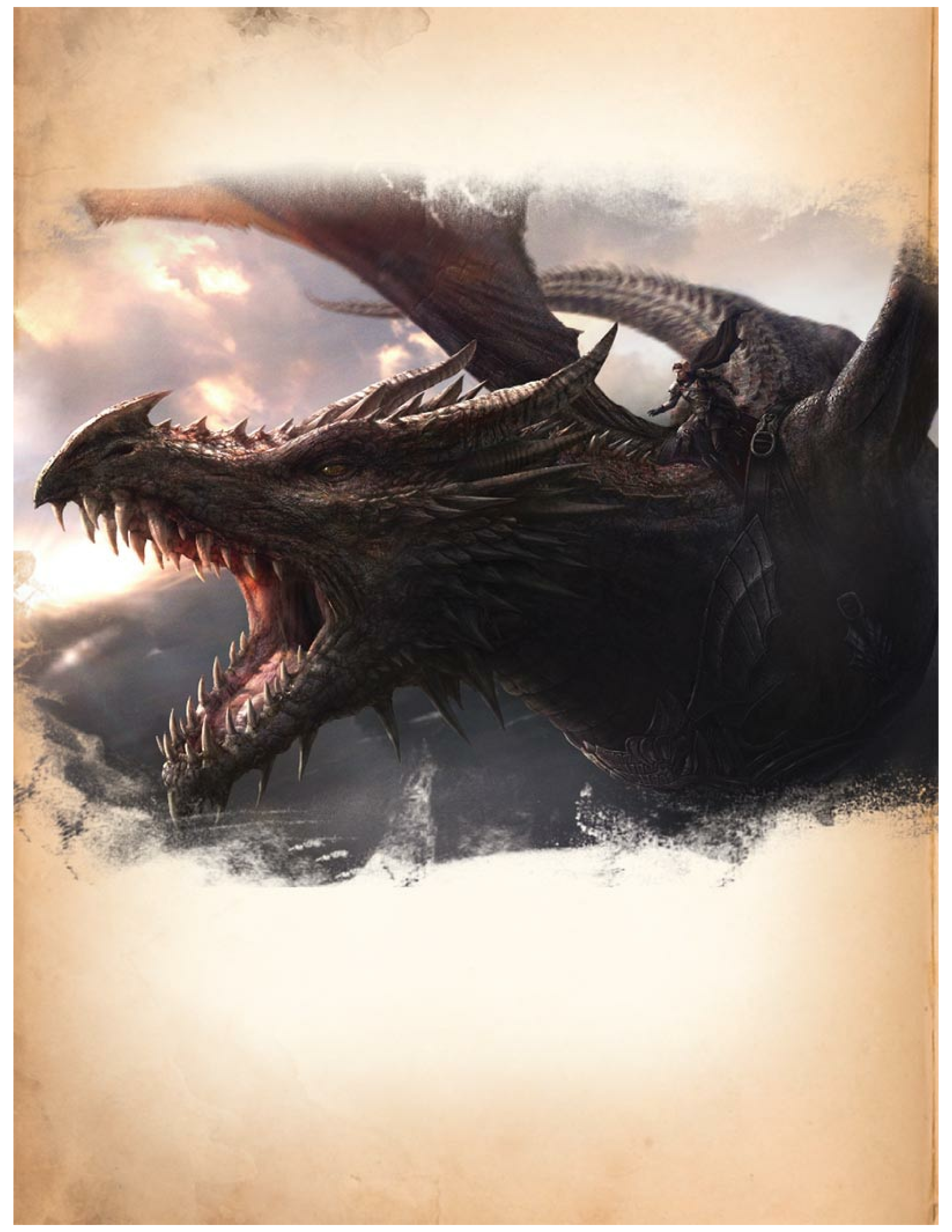
Prólogo

CON RAZÓN SE dice que todos los edificios se construyen piedra a piedra. Podría decirse lo mismo del conocimiento, que extraen y compilan muchos hombres doctos construyendo siempre encima de las obras de sus predecesores. Lo que no sabe uno es sabido por otro, y poco hay en verdad que no se llegue a conocer si se busca bastante lejos. Ahora soy yo, el maestre Yandel, quien toma el oficio de cantero y, labrando sus conocimientos, coloca una piedra más en la gran fortaleza del saber que se ha erigido con el paso de los siglos dentro y fuera de la Ciudadela; fortaleza levantada antes de mí por incontables manos, y que con seguridad continuará creciendo mediante la ayuda de innumerables manos por venir.

Nací expósito en el décimo año del reinado del último rey Targaryen. Me dejaron una mañana en un puesto vacío del Hogar del Escriba, donde practicaban los acólitos el arte de las letras para quienes de él necesitasen. El rumbo de mi vida se fijó aquel día, al hallarme un acólito que me llevó al senescal del año en curso, el archimaestre Edgerran. Este, cuyo anillo, vara y máscara eran plateados, miró mi rostro, arrugado por el llanto, y anunció que podía ser de alguna utilidad. De niño, cuando me lo explicaron por primera vez, lo entendí como que Edgerran había adivinado mi destino de maestre. Aún tardé mucho en saber por boca del archimaestre Ebrose que Edgerran estaba escribiendo un tratado sobre cómo fajar a los bebés, y que tenía la intención de confirmar determinadas teorías.

Acaso no parezcan muy buenos augurios, pero el resultado fue que me dejaron al cuidado del servicio, donde de vez en cuando recibía la atención de algún maestre. También yo crecí como criado entre refectorios, aposentos y bibliotecas, pero el archimaestre Walgrave me hizo el don de las letras, y gracias a él llegué a conocer y amar la Ciudadela, y a los caballeros del pensamiento que custodiaban su inapreciable saber. Nada deseaba más que convertirme en uno de ellos y leer acerca de tierras lejanas y hombres de otras épocas, y observar las estrellas, y medir el paso de las estaciones.

Así lo hice. A los trece años forjé el primer eslabón de mi cadena, al que siguieron otros. La terminé, e hice mis votos, el noveno año del reinado del rey Robert, el primero de su nombre, y tuve la dicha de poder quedarme dentro de la Ciudadela, servir a los archimaestres y ayudarlos en sus cometidos. Gran honor era este, pero mi máximo deseo era crear una obra propia, que pudieran leer (y recitar a sus esposas e hijos) los hombres que, si bien humildes, tuvieran suficientes letras para ilustrarse así en toda suerte de hechos de bondad y maldad, justicia e injusticia, de poca y de gran monta, e instruirse entre los doctos de la Ciudadela, como lo había hecho yo. Puse, pues, de nuevo las manos en mi forja, con el fin de elaborar materias nuevas y dignas de lectura en torno de las grandes obras de los maestres ya difuntos que me habían precedido. Y de ese deseo nacieron estas páginas, crónica de hazañas y vilezas, de pueblos conocidos y otros más ignotos, y de tierras cercanas y lejanas.



Aegon el Conquistador a lomos de Balerion, el Terror Negro.

Historia Antigua



Construyendo el Muro.



EL
MUNDO
CONOCIDO
PONIENTE
ESSOS
SOTHORYOS

La Era del Amanecer

NADIE PUEDE AFIRMAR con certeza cuándo empezó el mundo, mas ello no ha impedido que muchos maestres y hombres doctos hayan buscado la respuesta. ¿Tiene cuarenta mil años, como sostienen algunos, o es tan alto el número como quinientos mil o más? En ningún libro de los que obran en nuestro conocimiento se podrá leer, pues en la Era del Amanecer, la primera del mundo, carecían los hombres de instrucción.

De lo que sí podemos estar ciertos es de que el mundo era mucho más primitivo, bárbaro teatro de tribus que adquirían directamente su sustento de la tierra, sin conocimiento de las artes del metal ni de la doma de los animales. Lo poco que hoy sabemos procede de los textos más antiguos, los relatos puestos en letra por ándalos, valyrios y ghiscarios, e incluso por los pueblos de la remota y legendaria Asshai. Ahora bien, por muy antiguos que sean estos pueblos, en la Era del Amanecer no habían accedido tan siquiera a la infancia, de modo que es difícil discernir lo que hay de cierto en sus relatos, como lo es hallar semillas en la broza.

¿Qué es lo que con más exactitud puede decirse acerca de la Era del Amanecer? Las tierras orientales albergaban gran abundancia de pueblos; no civilizados, puesto que no lo estaba el mundo, pero sí numerosos. En Poniente, desde la tierra del Eterno Invierno hasta las costas del mar del Ocaso, existían sin embargo dos únicos pueblos: los hijos del bosque y una raza de seres conocida como los gigantes.

Poco, muy poco es lo que puede decirse sobre los gigantes de la Era del Amanecer, pues nadie ha reunido sus cuentos, historias y leyendas. Según dicen los hombres de la Guardia, los salvajes fabulan con un tiempo en el que los gigantes vivían en tensa vecindad con los hijos del bosque, y hacían incursiones a su antojo para apoderarse de cuanto deseaban. Todas las fuentes coinciden en presentarlos como seres enormes y de gran fortaleza, pero de pocas luces. Por testimonios fidedignos de los exploradores de la Guardia de la Noche, que fueron los últimos en ver a los gigantes cuando aún vivían, sabemos que no eran simplemente hombres de gran tamaño, como aparecen en los cuentos infantiles, sino que estaban recubiertos por un grueso pelaje.

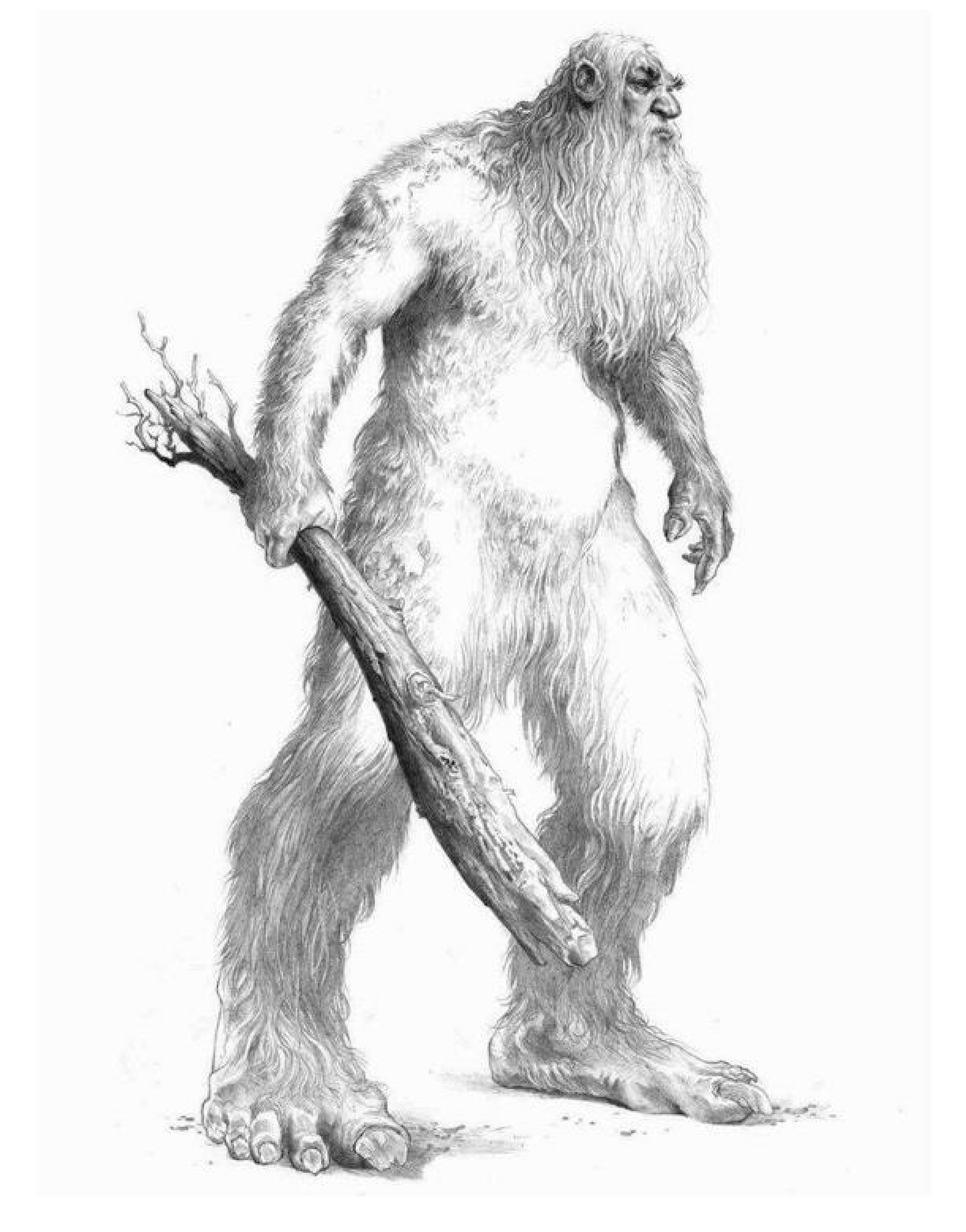
Existen muchas pruebas de entierros entre los gigantes, tal como hace constar el maestre Kennet en su *Pasajes de los muertos*, un estudio de los campos de túmulos y de las sepulturas y tumbas del Norte en la época en que sirvió en Invernalia, durante el largo reinado de Cregan Stark. Algunos maestres, partiendo de los huesos que han sido hallados en el Norte y enviados a la Ciudadela, calculan que los mayores de entre los gigantes podían alcanzar las cinco varas, aunque otros aseguran que sería más exacto hablar de cuatro o poco más. Todos los testimonios de antiguos exploradores puestos en letra por los maestres de la Guardia coinciden en que los gigantes no fabricaban casas ni prendas, y en que no conocían más enseres o armas que las ramas arrancadas de los árboles.

Los gigantes carecían de reyes y señores. No hacían morada sino en cuevas, o bajo altos árboles, y no trabajaban los metales ni la tierra. Con el paso de las eras, al multiplicarse los hombres, y ser domeñados y disminuir los bosques, los gigantes siguieron siendo seres de la

Era del Amanecer. Ni tan siquiera en las tierras de allende el Muro existen ya. Los testimonios más recientes tienen más de cien años, y aun ellos son dudosos, consejas como las que narran los exploradores de la Guardia en torno de la lumbre.

Los hijos del bosque eran en muchos aspectos la antítesis de los gigantes. Pequeños como niños, pero de piel morena y gran belleza, sus costumbres podrían ser tachadas en nuestros días de toscas, pero no dejaban de ser menos bárbaras que las de los gigantes. Si bien no trabajaban el metal, eran muy diestros en labrar la obsidiana (lo que llama el pueblo llano vidriagón, y que conocen los valyrios por un nombre cuyo significado es «fuego congelado»), con la que se hacían herramientas y armas de caza. Tampoco tejían, pero se mostraban hábiles en la confección de prendas a partir de hojas y cortezas. Aprendieron a elaborar arcos de arciano y a construir trampas volantes de hierba, con las que cazaban tanto hijos como hijas.

Los archivos de la Ciudadela custodian una carta del maestre Aemon escrita en los primeros años del reinado de Aegon V, en la que se recoge el testimonio de un explorador de nombre Redwyn en los tiempos del rey Dorren Stark. Narra un viaje a Punta Lorn y la Costa Helada durante el que, según dice el texto, el explorador y sus acompañantes lucharon con gigantes y comerciaron con los hijos del bosque. En su carta, Aemon asegura haber hallado diversos testimonios de la misma índole al examinar los archivos de la Guardia del Castillo Negro, y les otorga credibilidad.



Un gigante.

Se dice que sus cantos y su música eran tan hermosos como ellos, aunque no se recuerdan sus canciones, con la salvedad de algunos pequeños fragmentos que nos han llegado de la antigüedad. *Los reyes del Invierno*, o *Leyendas y genealogía de los Stark de Invernalia*, del maestre Childer, contiene un fragmento de balada supuestamente relativo a cuando Brandon el Constructor pidió ayuda a los hijos durante la erección del Muro. Fue llevado a un lugar secreto para reunirse con ellos, pero al principio no entendió su lenguaje, descrito como el canto de las piedras en un arroyo, o el viento entre las hojas, o la lluvia en el agua.

Veneraban los hijos a esos dioses sin nombre que con el tiempo acabarían siendo los de los primeros hombres, las incontables deidades de los ríos, los bosques y las piedras. Fueron ellos,

los hijos, quienes tallaron rostros en los arcianos, tal vez para dar ojos a sus dioses, que así podrían ver cómo se les rendía culto. Hay también quien dice, con escaso fundamento, que los verdevidentes (los sabios de los hijos) eran capaces de ver por los ojos de los arcianos esculpidos. Supuestamente lo demuestra que así lo creyesen los primeros hombres, cuyo miedo a ser espiados por los arcianos los llevó a derribar gran parte de los árboles tallados y de los bosquecillos de arcianos, con el fin de privar de esta ventaja a los hijos; pero los primeros hombres daban crédito a cosas a las que no se lo otorgan hoy sus descendientes. Me remito a la obra del maestre Yorrick *Casados con el mar, donde se recoge la historia de Puerto Blanco desde sus orígenes*, que refiere la práctica del sacrificio de sangre a los antiguos dioses. Estos sacrificios pervivieron hasta hace tan solo cinco siglos, según consignan los predecesores del maestre Yorrick en Puerto Blanco.

No pretendo con ello negar que los verdevidentes conocieran artes ya perdidas y pertenecientes a los misterios mayores, como la de ver lo ocurrido a gran distancia, o la de comunicarse a través de medio reino (como hicieron mucho después los valyrios), pero acaso algunas de las proezas de estos verdevidentes tengan más de patrañas que de realidad. Contrariamente a lo que sostienen ciertas fuentes, no eran capaces de transformarse en animales, aunque parece cierto que podían comunicarse con los animales de un modo que no se encuentra ya en nuestro poder. He ahí el origen de todas las leyendas sobre «cambiapieles» u «hombres bestia».

Muchas son las leyendas sobre cambiapieles, pero las más extendidas (traídas del otro lado del Muro por hombres de la Guardia de la Noche, y recogidas siglos ha por los septones y maestres de esas tierras) aseguran que no solo se comunicaban con los animales, sino que podían controlarlos mediante la fusión de sus espíritus. Incluso entre los salvajes se temía a estos cambiapieles como hombres antinaturales que podían recurrir como aliados a los animales. Algunas historias hablan de cambiapieles que se pierden en sus animales, y otras de animales capaces de hablar con voz humana cuando eran controlados por un cambiapiel. En lo que están de acuerdo todas es en que los más comunes eran hombres que controlaban a lobos, y hasta a lobos huargos, y en que tenían un nombre especial entre los salvajes: wargs.

Si bien en nuestros días no goza de predicamento, hay un pasaje de la *Historia antinatural* del septón Barth que ha dado pie a más de una polémica en las salas de la Ciudadela. Tras afirmar que ha consultado ciertos textos que se guardan en el Castillo Negro, el septón Barth sostiene que los hijos del bosque eran capaces de hablar con los cuervos y hacer que repitiesen sus palabras. Según Barth este misterio mayor les fue enseñado a los primeros hombres por los hijos, a fin de que los cuervos pudieran divulgar a gran distancia sus mensajes. En una forma degradada sigue transmitiéndose a los maestres de hoy, que ya no saben hablar con las aves. Es cierto que nuestra orden entiende el lenguaje de los cuervos, pero con ello debe entenderse el contenido básico de sus graznidos, sus manifestaciones de temor o de enojo y los medios por los que exhiben

su disposición a emparejarse o su mala salud.

Los cuervos figuran entre las más inteligentes de las aves, pero su ignorancia es pareja a la de los bebés y no están en modo alguno capacitados para hablar. Unos pocos maestres han defendido la postura de Barth, pero ninguno de ellos ha logrado demostrar las teorías del septón en lo tocante a la comunicación hablada entre los hombres y los cuervos.



Un hijo del bosque.

También cuenta la leyenda que los verdevidentes poseían la facultad de escudriñar el pasado y atisbar el futuro, pero según nos muestran los conocimientos de que disponemos, los misterios mayores que afirman gozar de este poder presentan asimismo como poco claras y a menudo engañosas sus visiones de lo que vendrá, lo cual es un argumento muy útil cuando se pretende engañar a los crédulos con adivinaciones. Aunque los hijos tuvieran artes propias, siempre hay que deslindar entre realidad y superstición y someter a verificaciones el conocimiento. Los misterios mayores, las artes de la magia, han estado siempre, y siguen estando, más allá de los límites de nuestra capacidad mortal de examen.

Al margen de lo que haya de cierto en estas artes, los hijos tenían por caudillos a sus verdevidentes, y no cabe duda de que antaño se les encontraba entre las tierras del Eterno Invierno y las costas del mar del Ocaso. No erigían fortalezas, ni castillos, ni ciudades, sino que moraban en bosques, palafitos, marismas, tremedales e incluso cuevas y colinas huecas. Se dice que en los bosques confeccionaban refugios con hojas y mimbre entre las ramas, «aldeas» secretas en los árboles. Durante mucho tiempo se ha creído que lo hacían para protegerse de los depredadores, como los lobos huargos o los gatosombras, contra los que de nada les valían sus sencillas armas de piedra, pero otras fuentes lo cuestionan y sostienen que sus grandes enemigos eran los gigantes, como dan a entender ciertos relatos narrados en el Norte, y como es posible que demuestre el maestre Kennet en su estudio de un túmulo cercano al lago Largo: el entierro de un gigante en el que aparecieron puntas de flecha de obsidiana entre restos de costillas. Nos trae este dato a la memoria la transcripción de una canción salvaje en la *Historia de los Reyes-más-allá-del-Muro* del maestre Herryk. Los hermanos Gendel y Gorne son llamados a mediar en un conflicto entre un clan de hijos y una familia de gigantes por la posesión de una caverna. Se dice que al final lo resolvieron con el truco de hacer que ambas partes renegasen de cualquier pretensión sobre la cueva después de que los hermanos descubrieran que formaba parte de una serie de grutas que pasaban por debajo del Muro. De todas formas, teniendo en cuenta que los salvajes son iletrados, conviene desconfiar por principio de sus tradiciones. Con el tiempo, no obstante, se sumaron a animales de los bosques y gigantes peligros aún mayores.

Existe la posibilidad de que en la Era del Amanecer los Siete Reinos estuvieran habitados por una tercera especie, aunque es tan especulativa que bastará con dedicarle algunas líneas. Entre los hombres del Hierro se cuenta que los primeros de entre los primeros hombres que llegaron a las islas del Hierro hallaron en Viejo Wyk el famoso Trono de Piedramar, pero que las islas estaban inhabitadas. De ser cierto esto último, la naturaleza y los orígenes de quienes labraron el trono sería un misterio. En su colección de leyendas, *Canciones que cantan los hombres ahogados*, el maestre Kirth sugiere que el trono lo dejaron visitantes de allende el mar del Ocaso, pero son puras conjeturas sin datos que las abonen.

La llegada de los Primeros Hombres

SEGÚN LOS ANALES mejor considerados de la Ciudadela, hace entre ocho mil y doce mil años, en los confines más meridionales de Poniente, un nuevo pueblo atravesó la lengua de tierra que, cruzando el mar Angosto, conectaba las tierras orientales con aquella en la que vivían los hijos del bosque y los gigantes. Por ahí llegaron los primeros hombres a Dorne, cruzando el Brazo Roto, que entonces aún no lo estaba. Nada se sabe ya de por qué abandonaron sus tierras, pero el caso es que una vez llegados lo hicieron en gran número. Fueron miles los que entraron y empezaron a colonizar las tierras, y en el transcurso de las décadas se desplazaron cada vez más hacia el norte. Sobre esas épocas de migración conservamos historias a las que poco crédito se puede dar, ya que parecen indicar que en el plazo de muy pocos años los primeros hombres se habían desplazado desde el Cuello hasta el Norte, cuando para ello, en honor a la verdad, habrían hecho falta décadas o siglos.

Lo que sí parece ajustarse a la realidad, en todos los relatos, es que los primeros hombres entraron pronto en guerra con los hijos del bosque. A diferencia de estos cultivaban la tierra y erigían castros y aldeas, práctica que los llevó a la tala de arcianos, incluidos los que tenían rostros esculpidos. Tal fue la razón de que los hijos pasaran al ataque, y el preludio de cientos de años de conflicto. Los primeros hombres (que traían consigo nuevos dioses, caballos, ganado y armas de bronce) eran mayores y más fuertes que los hijos, y en ese sentido planteaban un peligro nada desdeñable.

Los hijos que se dedicaban a la caza (sus danzarines de los bosques) se convirtieron asimismo en sus guerreros, pero ni todas sus artes secretas con árboles y hojas lograron otro fruto que ralentizar un poco el avance de los primeros hombres. Los verdevidentes recurrieron a sus artes. Cuentan las historias que podían invocar a los animales de las marismas, los bosques y los aires para que luchasen de su parte: lobos huargos, y osos monstruosos de las nieves, y leones de las cavernas, y águilas, y mamuts, y serpientes, y otras bestias. Sin embargo, los primeros hombres resultaron ser demasiado fuertes, y se dice que los hijos se vieron obligados a tomar medidas desesperadas.

Cuenta la leyenda que la gran inundación que rompió el puente de tierra que es hoy el Brazo Roto y convirtió el Cuello en marismas fue obra de los verdevidentes, los cuales se reunieron en Foso Cailin para obrar su oscura magia, aunque hay quien lo cuestiona. A fin de cuentas, cuando sucedió ya estaban los primeros hombres en Poniente, y contener la marea por el este solo habría servido para retardar su avance. Es más: se trata de un poder inaccesible incluso a las facultades que atribuye la tradición a los verdevidentes, y ya esa tradición parece exagerada. Es más probable que la inundación del Cuello y la fractura del Brazo fueran fenómenos naturales, cuya causa más probable sería un hundimiento natural. Es bien sabido lo que fue de Valyria. En las islas del Hierro, el castillo de Pyke se apoya en pilares de roca que habían formado parte de una isla más grande, hasta que se hundió parcialmente en el mar.

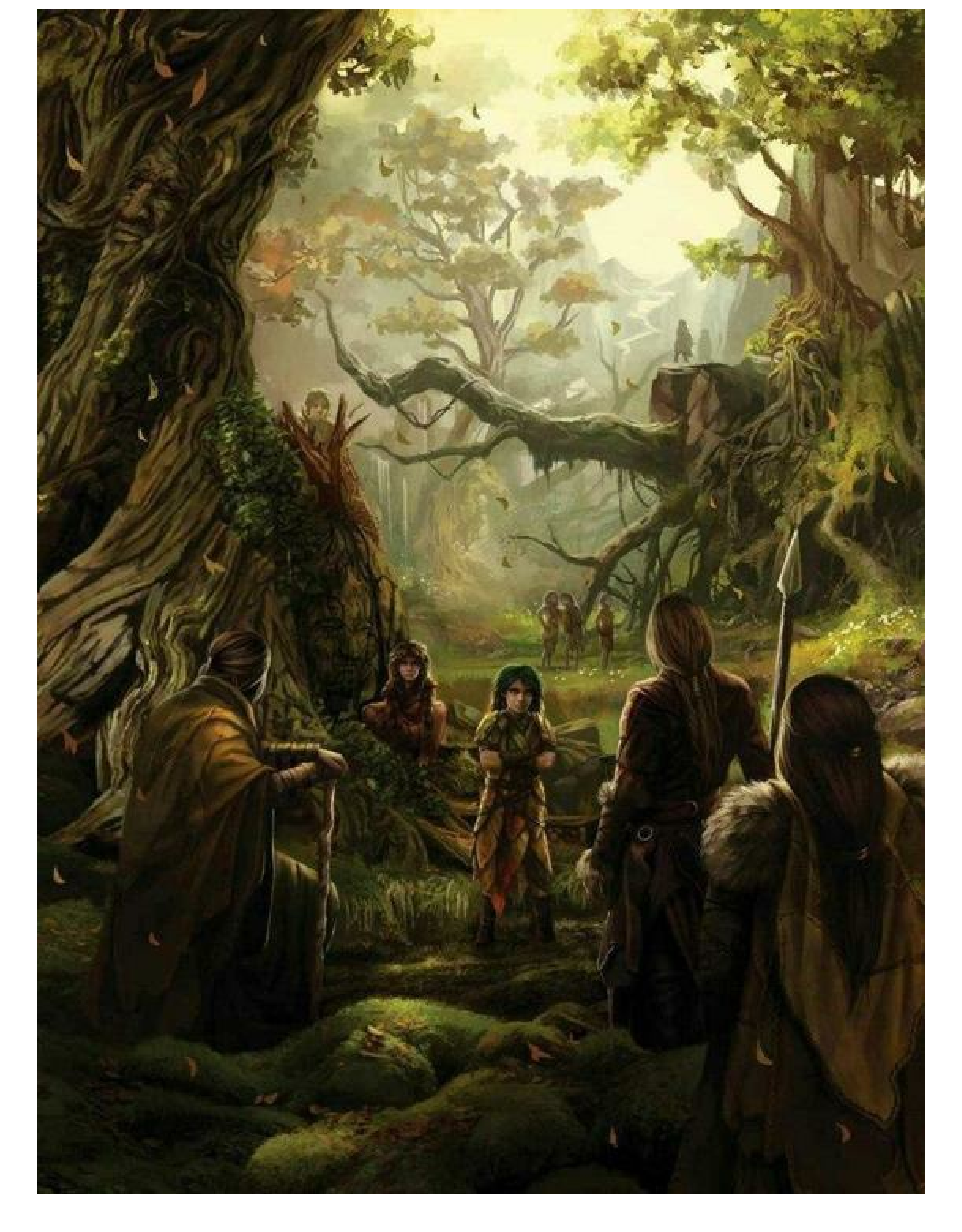


Un arciano tallado

Debates al margen, es lo cierto que los hijos del bosque combatieron con la misma bravura que los primeros hombres para defender sus vidas. La guerra, inexorablemente, duró generaciones, hasta que los hijos comprendieron que no podían vencer. También los primeros hombres deseaban ver el fin de aquel conflicto, acaso por cansancio de la guerra, e imperó así la postura de los más sabios de ambos bandos: los principales héroes y gobernantes de unos y de otros se reunieron en la isla del Ojo de Dioses para cerrar el Pacto. Los hijos renunciaron a todas las tierras del oeste, con la excepción de los bosques profundos, y obtuvieron de los primeros hombres la promesa de no seguir talando sus arcianos. A continuación se tallaron rostros en todos los de la isla donde se había forjado el Pacto, a fin de que los dioses pudieran ser testigos de este último, y se formó la orden de los hombres verdes para cuidar los arcianos y proteger la isla.

Con este Pacto se cerraba la Era del Amanecer del mundo, y se abría la Edad de los Héroes.

No se sabe con certeza si los hombres verdes sobreviven en su isla, aunque de vez en cuando aparece el testimonio de algún joven señor de los ríos que en su audacia embarca para ella y vislumbra a estos seres justo antes de que sople el viento o le aleje una bandada de cuervos. Las consejas que nos los presentan como personajes con cuernos y piel de color verde oscuro son corrupciones de la verdad más probable, que es que los hombres verdes llevaban ropa y tocados con cuernos de dicho color.



Los hijos del bosque y los primeros hombres cerrando el Pacto.

La Edad de los Héroes

LA EDAD DE los Héroes duró miles de años, en los que nacieron y cayeron reinos, se fundaron y agostaron nobles casas y se dio cumplimiento a grandes hazañas. A pesar de ello, nuestro conocimiento real de tan remotos tiempos supera a duras penas el que poseemos de la Era del Amanecer. Los relatos que han llegado hasta nosotros son obra de septones y maestres que escribieron miles de años después. A diferencia, sin embargo, de los hijos del bosque y los gigantes, los primeros hombres de esta Edad de los Héroes dejaron algunas ruinas y vetustos castillos que pueden corroborar algunas partes de las viejas leyendas, y tanto en los campos de túmulos como en otros lugares hay monumentos de piedra que llevan grabadas sus runas.

Suele aceptarse que la Edad de los Héroes empezó con el Pacto y se prolongó miles de años, durante los cuales los primeros hombres y los hijos del bosque vivieron en paz los unos con los otros. Tras la cesión de tantas tierras, los primeros hombres disponían de mucho espacio para extenderse, y ejercían su gobierno desde castros entre la tierra del Eterno Invierno y las costas del mar del Ocaso. Proliferaron los reyezuelos y los señores poderosos, pero con el paso del tiempo algunos demostraron ser más fuertes que otros, y de ese modo se plantaron las semillas de los reinos de los que descienden los Siete Reinos que conocemos hoy. Los nombres de los reyes de estos primeros reinos se pierden en la leyenda, y los relatos que aseguran que sus reinados duraron cientos de años deben ser entendidos como errores y fantasías introducidos en edad posterior por otras fuentes.

Es probable que haya más fantasía que realidad en las leyendas de Brandon el Constructor, Garth Manoverde, Lann el Astuto y Durran Pesardedioses. Por otra parte, además de los reyes legendarios, y de los cientos de reinos que dieron origen a los Siete Reinos, hay historias que se han vuelto pasto de septones y bardos por igual, como las de Symeon Ojos de Estrella, Serwyn del Escudo Espejo y otros héroes. ¿Existieron de veras? Es posible, pero cuando los bardos presentan a Serwyn del Escudo Espejo como miembro de la Guardia Real —institución que se formó durante el reinado de Aegon el Conquistador— nos damos cuenta de que no hay que fiarse de casi ninguno de estos cuentos. Los septones que los pusieron por escrito por primera vez tomaron los detalles que más les convenían y añadieron otros, mientras que los bardos los modificaron, en aras de poder dormir calientes en la sala del castillo de algún señor. Se explica así que tal o cual primer hombre de antaño pase a ser un caballero que rinde culto a los Siete y protege a los reyes Targaryen miles de años después de haber vivido (si es que lo hizo alguna vez). Y sería imposible llevar la cuenta de los niños y jóvenes a quienes estos despropósitos han inculcado la ignorancia de la historia de Poniente.

Al referirnos a estos legendarios fundadores de reinos no hacemos más que hablar de algunos dominios tempranos, centrados por lo común en un solar, como Roca Casterly o Invernalia, que con el tiempo fueron adueñándose de nuevas tierras. Si alguna vez llegó

Garth Manoverde a gobernar lo que según él mismo era el reino del Dominio, cabe dudar de que a partir de dos semanas a caballo de su castillo este mandato fuese algo más que un mero concepto. Ahora bien, sí es cierto que estos modestos dominios dieron origen a otros reinos más poderosos que después llegaron a dominar Poniente.



Un castillo en ruinas de los primeros hombres.

La Larga Noche

CUANDO DESPUÉS DEL Pacto fundaron sus reinos los primeros hombres, pocas cuitas tenían más allá de sus desavenencias y sus guerras; así al menos nos lo dicen las historias, las mismas que ponen en nuestro conocimiento la existencia de la Larga Noche, ese invierno de toda una generación durante el cual nacieron niños, alcanzaron la edad adulta y en muchos casos fallecieron sin haber visto jamás la primavera. De hecho, hay cuentos de comadres que aseguran que no vieron ni la luz del día, tan duro fue el invierno que cayó sobre el mundo. Esto último podría muy bien ser fantasía, pero parece indudable que hace muchos miles de años acaeció algún cataclismo. Lomas Pasolargo, en sus *Maravillas creadas por el hombre*, refiere su encuentro en las ruinas de la ciudad festiva de Chroyane con descendientes de los rhoynar, cuyos cuentos hablaban de una oscuridad que hizo menguar y desaparecer el Rhoyne, las aguas del cual se helaron tan al sur como su confluencia con el Selhoru. A decir de esos cuentos, el regreso del sol se produjo tan solo cuando un héroe convenció a los múltiples hijos de la Madre Rhoyne (dioses menores, como el Rey Cangrejo y el Anciano del Río) de que se dejaran de trifulcas y unieran sus voces en un canto secreto que trajo nuevamente el día.

También está escrito que en Asshai existen anales sobre esa oscuridad, y sobre un héroe que luchó contra ella con una espada roja. Dicen que sus hazañas tuvieron lugar antes del surgimiento de Valyria, en los primeros tiempos en que formaba su imperio el Antiguo Ghis. Esta leyenda se ha extendido hacia el oeste desde Asshai, y los seguidores de R'hllor aseguran que el héroe se llamaba Azor Ahai y profetizan su regreso. En el *Compendio jade*, Colloquo Votar refiere una curiosa leyenda de Yi Ti en la que se explica que el sol ocultó su faz a la tierra lo que dura una vida, avergonzado de algo que nadie pudo descubrir, y que solo las hazañas de una mujer con cola de mono lograron evitar el desastre.

Si es cierto, como dicen los relatos, que existió este cruel invierno, las privaciones a las que dio lugar debieron de constituir un horrendo espectáculo. Es costumbre que en los más duros inviernos los norteños de mayor edad y de peor salud anuncien que se van de caza sabiendo muy bien que jamás volverán, y que así quedará algo más de comida para los que tienen mayores posibilidades de supervivencia. No cabe duda de que fue una práctica común en el transcurso de la Larga Noche.

Si bien ha largo tiempo que la Ciudadela busca el modo de prever la longitud y el paso de las estaciones, sus esfuerzos hasta hoy han sido en balde. Parece ser que en un tratado fragmentario el septón Barth argumentó que la inconstancia de las estaciones, más que materia de conocimiento fidedigno, lo era de las artes mágicas. La obra *La medida de los días*, del maestre Nicol, parece influida por esta postura. Nicol da argumentos poco convincentes para demostrar que en otros tiempos las estaciones pudieron ser de una longitud bastante regular, determinada únicamente por cómo se encara el globo al sol en

su trayectoria por el cielo. La idea de partida (que una mayor regularidad en el alargamiento y el acortamiento de los días también provocaría estaciones más regulares) parece verosímil, pero Nicol no logró encontrar pruebas de que se diera el caso en alguna época, más allá de los relatos más antiguos.



Los Otros montados en arañas de hielo y caballos muertos, tal como explican las leyendas.

Existen, sin embargo, otros relatos que hablan de unos seres llamados los Otros. Según estos relatos procedían de las tierras heladas de la tierra del Eterno Invierno, y portadores del frío y de la oscuridad trataron de extinguir cualquier vestigio de luz y de calor. Añaden estos relatos, que iban montados en monstruosa arañas de hielo y en los caballos de los muertos, resucitados para servirlos, del mismo modo que resucitaban a los muertos a fin de que lucharan en su bando.

Las circunstancias en que concluyó la Larga Noche son pasto de leyendas, como todo lo de

aquel remoto pasado En el Norte se cuenta la historia de un último héroe que buscó la intercesión de los hijos del bosque, y cuyos compañeros lo abandonaron o perecieron al enfrentarse con gigantes voraces, servidores del frío y los mismísimos Otros. Finalmente llegó solo hasta los hijos del bosque, a pesar de los esfuerzos de los caminantes blancos. Gracias a los hijos del bosque, los primeros hombres de la Guardia de la Noche se unieron y lograron salir vencedores en la Batalla por el Amanecer, el combate que rompió el interminable invierno e hizo huir hacia el gélido norte a los Otros. Ahora, seis mil años más tarde (ocho mil según la *Verdadera historia*), el Muro erigido en defensa de los reinos de los hombres sigue al mando de los hermanos juramentados de la Guardia de la Noche, y hace muchos siglos que nadie ha visto a los Otros ni a los hijos del bosque.

Pese a no gozar de gran prestigio en nuestros días por sus errores acerca de la fundación de Valyria y ciertas afirmaciones sobre las fronteras entre el Dominio y las tierras del oeste, *Mentiras de los antiguos*, del archimaestre Fomas, especula con que los legendarios Otros no eran sino una tribu de los primeros hombres, antepasada de los salvajes, que se estableció en el extremo norte. La Larga Noche hizo que estos primeros salvajes no tuvieran más remedio que emprender una oleada de conquistas hacia el sur. Según Fomas, el hecho de que en los relatos posteriores aparezcan como seres monstruosos refleja el deseo de la Guardia de la Noche y de los Stark de conferirse a sí mismos una identidad más heroica, como salvadores de la humanidad, no como meros beneficiarios de una pugna por el dominio.



Los Señores dragón de Valyria.

La Ascensión de Valyria

MIENTRAS PONIENTE SE recuperaba de la Larga Noche, en Essos surgía una nueva potencia. Este vasto continente, que se extiende desde el mar Angosto hasta el legendario mar de Jade y la remota Ulthos, parece haber sido el lugar en que se desarrolló la civilización tal como la conocemos. La primera de ellas (pese a las dudosas pretensiones de Qarth, las leyendas de Yi Ti sobre el Gran Imperio del Amanecer y lo dificultoso que es hallar visos de verdad en los relatos de la legendaria Asshai) tuvo su origen en el Antiguo Ghis, una ciudad sustentada en el esclavismo. El mítico fundador de la ciudad, Grazdan el Grande, sigue siendo venerado hasta el punto de que es frecuente que se ponga su nombre a los varones de las familias esclavistas. Fue él, según las más antiguas historias de los ghiscarios, quien fundó las legiones, con sus altos escudos y sus tres lanzas, primeras en combatir como cuerpos disciplinados. El Antiguo Ghis y su ejército procedieron a colonizar su entorno, y después a subyugar a sus vecinos. Así nació el

primer imperio, que no tuvo rival durante siglos.

La gran península situada frente a la bahía de los Esclavos fue el origen de quienes pusieron fin al imperio del Antiguo Ghis (aunque no a todas sus costumbres). Las grandes montañas volcánicas que se conocen como las Catorce Llamas daban amparo a los valyrios, quienes aprendieron a domar dragones y convertirlos en el arma de guerra más temible vista jamás por el mundo. Según los cuentos que explicaban de sí mismos los valyrios, descendían de dragones, y estaban emparentados con los mismos seres que ahora se hallaban bajo su control.

Bien sabida es la gran hermosura de los valyrios, con la plata y el oro finísimos de sus cabellos, y los tonos violáceos de sus ojos, que no se encuentran en ningún otro pueblo del mundo. De hecho, se aduce a menudo como prueba de que su sangre no es del todo igual a la del resto de los hombres, pero hay maestres que señalan que es posible alcanzar un resultado deseable mediante la cría cuidadosa de los animales, y que las poblaciones aisladas presentan a menudo variaciones muy notables respecto de lo que podría ser considerado normal. Tal vez constituya una respuesta más veraz al misterio de los orígenes de los valyrios, si bien no explica la afinidad con los dragones que manifestaban más allá de cualquier duda los de sangre valyria.

Los valyrios carecían de reyes. Se hacían llamar el Feudo Franco, por tener derecho a voz todos los ciudadanos poseedores de tierras. A veces se nombraba a arcontes para agilizar el mando, pero eran los señores feudenses quienes los elegían entre los de su propio número, y por tiempo limitado. Salvo excepciones, de las que alguna hubo, era infrecuente que Valyria sucumbiera al influjo de una sola familia feudense.

Las cinco grandes guerras que libraron en la juventud del mundo el Feudo Franco y el Antiguo Ghis están envueltas en leyendas. Fue a lo largo de la quinta y última de estas conflagraciones (siempre coronadas por una victoria de los valyrios sobre los ghiscarios) cuando el Feudo Franco decidió asegurarse de que no llegara a tener lugar la sexta, y arrasó los muros de ladrillo del Antiguo Ghis, levantados en la antigüedad por Grazdan el Grande. Las colosales pirámides, templos y viviendas fueron pasto del fuegodragón. En los campos se echó sal, cal y calaveras, y se ejecutó a muchos de los ghiscarios, mientras otros, convertidos en esclavos, perecían al duro servicio de sus conquistadores. Así fue como los ghiscarios se convirtieron en una parte más del nuevo imperio valyrio, y con el tiempo llegaron a olvidar el idioma hablado por Grazdan, sustituido por el alto valyrio. Así mueren los imperios, y así nacen otros nuevos.

En los fragmentos conservados de la *Historia antinatural* del septón Barth, este da muestras de haber examinado varias leyendas sobre los orígenes de los dragones, y sobre cómo fueron controlados por los valyrios. Según los propios valyrios, los dragones surgieron como hijos de las Catorce Llamas, mientras que en Qarth las fábulas sostienen que antaño hubo en el cielo una segunda luna, que escaldada por el sol se agrietó como un huevo, y de la que salieron un millón de dragones. En Asshai son muchos y confusos los relatos, pero determinados textos —todos de una antigüedad extraordinaria—

afirman que el origen de los dragones estaba en la Sombra, un lugar donde de nada nos sirven todos nuestros conocimientos. Cuentan estos relatos de Asshai que un pueblo tan antiguo que ni nombre tenía fue el primero en domar a los dragones dentro de la Sombra y en traerlos a Valyria, a cuyos habitantes enseñaron sus artes antes de desaparecer de los anales.

Ahora bien, si ya en la Sombra fueron domados por hombres los dragones, ¿por qué no emprendieron las mismas conquistas que los valyrios? Parece más probable que el relato más veraz sea el valyrio. Y sin embargo hubo dragones en Poniente mucho antes de la llegada de los Targaryen, como nos cuentan nuestras leyendas e historias. Si de donde primero surgieron estos seres fue de las Catorce Llamas, debieron de estar muy extendidos por el mundo antes de que los domase alguien. De hecho, hay pruebas que lo abonan, ya que se han encontrado huesos de dragón tan al norte como Ib, e incluso en las selvas de Sothoryos. Sin embargo, los valyrios los enjaezaron y los subyugaron como nadie.

Muy pobre es lo que hoy queda del imperio, tan soberbio antaño, del Antiguo Ghis: unas pocas ciudades que se aferran como llagas a la bahía de los Esclavos, y otra que pretende ser el Antiguo Ghis renacido. Tras caer la Maldición sobre Valyria, las ciudades de la bahía de los Esclavos lograron liberarse de las últimas cadenas valyrias y se gobernaron de veras a sí mismas, no como un simple juego; y lo que quedaba de los ghiscarios reanudó rápidamente la trata de esclavos, aunque ahora, en vez de obtenerlos por conquista, los compraban y criaban.

«Con adoquines y sangre se construyó Astapor; y con adoquines y sangre, su gente», dice una vieja canción popular en referencia a las muros de ladrillo rojo de la ciudad, y a la sangre vertida por los miles de esclavos que vivieron, sudaron y murieron para edificarlas. Gobernada por hombres que se hacen llamar los Bondadosos Amos, Astapor debe su fama a la creación de los esclavos-soldados eunucos que reciben el nombre de Inmaculados, hombres educados desde la niñez para ser guerreros sin miedo ni dolor. Los astapori pretenden ser las legiones del Antiguo Imperio renacidas, pero estas últimas estaban compuestas de hombres libres, y los Inmaculados no lo son.

Huelga hablar mucho de Yunkai, la ciudad amarilla, pues pocos lugares hay con tan mala fama. Quienes la gobiernan se hacen llamar los Sabios Amos, pero están impregnados de corrupción, y venden esclavos de cama, prostitutos y otras cosas peores.

De todas las ciudades que se asoman a la bahía de los Esclavos la más temible es la antigua Meereen, pero al igual que las demás se viene abajo, y su población no es más que una pequeña parte de la que alimentó en el apogeo del Antiguo Imperio. Sus murallas de ladrillos multicolores contienen sufrimientos infinitos, pues los Grandes Amos de Meereen enseñan a sus esclavos a luchar y morir para darles solaz en sus

ensangrentadas arenas de combate.

Se tiene constancia de que estas tres ciudades han pagado tributos a los khalasares de paso para no enfrentarse con ellos en el campo de batalla, pero muchos de los esclavos que adiestran y venden los ghiscarios provienen de los dothrakis, que los obtienen durante sus conquistas y los venden en los mercados de carne de Meereen, Yunkai y Astapor.

La más dinámica de las ciudades ghiscarias es también la más pequeña y la más nueva, aunque ello no le impide aspirar a la grandeza como la que más: Nuevo Ghis, obligada a valerse por sus propios medios en su isla, donde sus amos han formado legiones de hierro que emulan las del Antiguo Imperio, aunque, a diferencia de los Inmaculados, se trata de hombres libres, como lo eran los soldados del Antiguo Imperio.



La caída del Antiguo Ghis.

Los Hijos de Valyria

LOS VALYRIOS APRENDIERON de los ghiscarios algo deplorable: la esclavitud; y los primeros en sufrirla fueron los ghiscarios a los que conquistaron. Las ardientes montañas de las Catorce Llamas eran ricas en minerales, muy ansiados por los valyrios.

Con el crecimiento de Valyria aumentaron también sus necesidades de minerales, origen de nuevas conquistas cuyo fin era mantener el suministro de esclavos en las minas. Los valyrios se expandieron en todas las direcciones: hacia el este, allende las ciudades de los ghiscarios, y hacia el oeste, hasta las costas de Essos.

De sobra se conocen las virtudes del acero valyrio, fruto de plegar muchas veces el hierro a fin de equilibrarlo y eliminar las impurezas, y del uso de conjuros (o cuando menos de artes que desconocemos) para conferir una fuerza sobrenatural al acero resultante. Hoy en día se han perdido tales artes, aunque los herreros de Qohor dicen conocer todavía la magia necesaria para volver a forjar el acero valyrio sin que pierda su fuerza ni su insuperable capacidad de mantener el filo. Tal vez las hojas de acero valyrio que quedan en el mundo se puedan contar por millares, pero en los Siete Reinos, según los *Inventarios* del archimaestre Thurgood, solo existen doscientas veintisiete, algunas de las cuales, desde entonces, se han perdido o han desaparecido de los anales de la historia.

Este empuje inicial del nuevo imperio fue de importancia capital para Poniente y el futuro de los Siete Reinos. Ante las pretensiones de conquista de Valyria sobre cada vez más tierras y cada vez más gentes, hubo quien huyó y se refugió de la marea. En las costas de Essos los valyrios levantaron ciudades que hoy conocemos como las Ciudades Libres, de orígenes diversos.

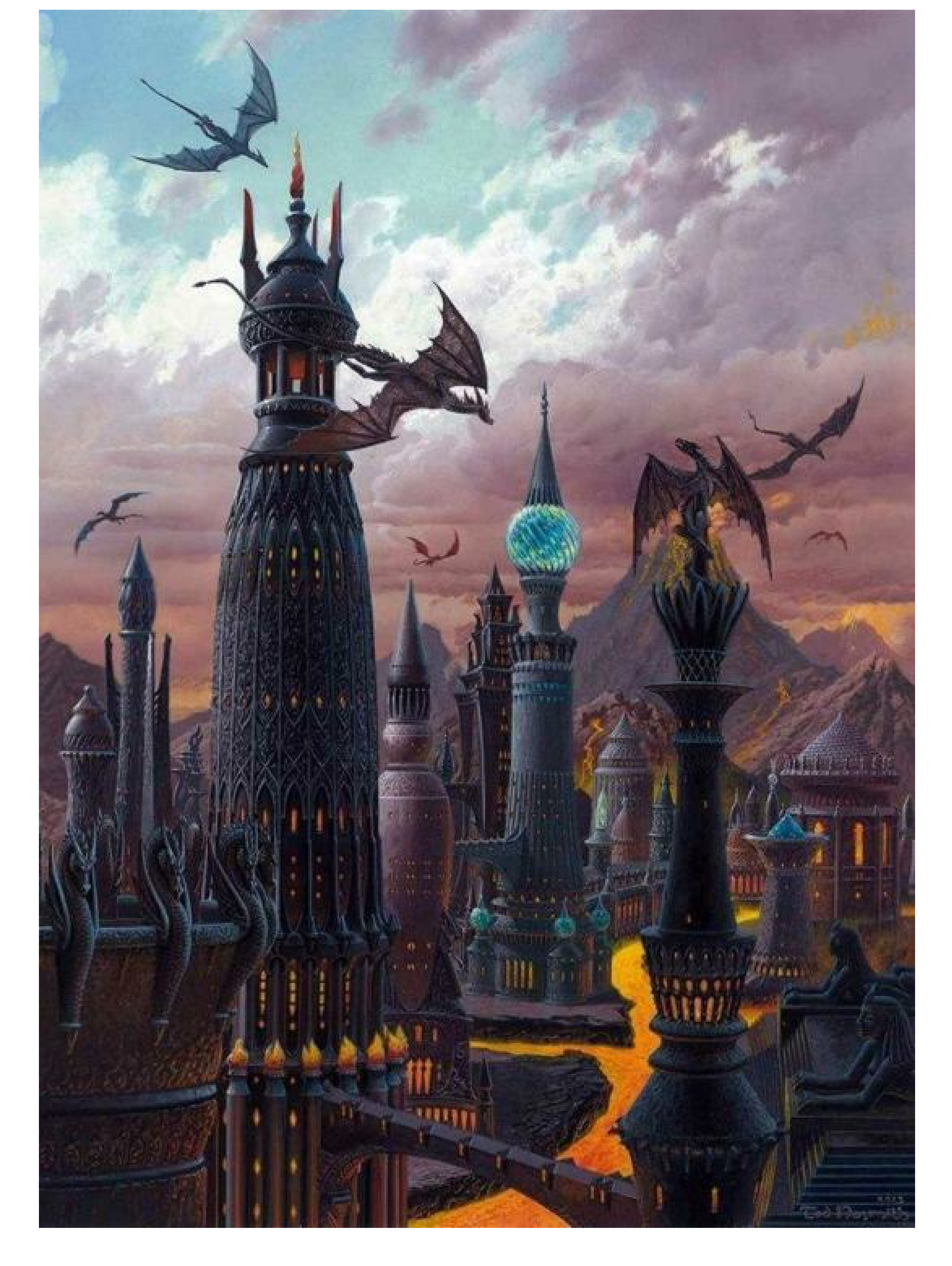
Qohor y Norvos se fundaron de resultas de cismas religiosos. Otras, como la Antigua Volantis y Lys, empezaron siendo ante todo colonias comerciales, fundadas por ricos mercaderes y nobles que compraron el derecho a gobernarse a sí mismos como clientes, no súbditos, del Feudo Franco. En algunas crónicas se afirma que Pentos y Lorath respondían a un tercer tipo, el de las ciudades que ya existían antes de la llegada de los valyrios, y cuyos dirigentes, rindiendo pleitesía a Valyria, conservaron el derecho de aplicar sus propias leyes. En estas ciudades la presencia de la sangre valyria corrió a cargo de los inmigrantes del Feudo Franco, o de matrimonios políticos cuya finalidad era ligarlas a Valyria. Hay que decir, no obstante, que la mayoría de las crónicas que así lo narran tienen como fuente *Antes de los dragones*, de Gessio Haratis, que era de Pentos, y en cuya época Volantis amenazaba con refundar el imperio valyrio bajo su control, así que la idea de una Pentos independiente sin

origen valyrio resultaba de gran utilidad política.

Lo que sí es indudable es que Braavos constituye un caso único entre las Ciudades Libres, ya que no se fundó por voluntad del Feudo Franco, ni por sus ciudadanos, sino por sus esclavos. Según los relatos de los braavosis, una enorme flota que regresaba de cobrar tributos en carne humana en las tierras del Verano y el mar de Jade fue víctima de una rebelión esclava, cuyo éxito se beneficiaría, qué duda cabe, de que los valyrios tuvieran por costumbre usar a sus esclavos como remeros e incluso marineros, los cuales se unieron al levantamiento.

Una vez al mando de la flota, los esclavos decidieron ir en busca de una tierra alejada de Valyria y de sus súbditos, y fundaron a escondidas su propia ciudad. Cuenta la leyenda que los bardos lunares profetizaron que la flota debería viajar muy al norte, hasta un recóndito y brumoso paraje de Essos, lleno de marismas y de salobrales.

Los braavosis permanecieron siglos escondidos del mundo en su remota laguna; y aun después de haberse dado a conocer, Braavos siguió siendo llamada la Ciudad Secreta. Eran los braavosis un pueblo sin pueblo: decenas de razas distintas, cien idiomas y cientos de dioses. Lo único que tenían en común era el valyrio que constituía la lengua franca del comercio de Essos, así como el ser libres habiendo sido esclavos. Se honraba a los bardos lunares por haberlos conducido a su ciudad, pero los más sabios de entre los libertos determinaron que para fraguar su unión debían aceptar todos los dioses que hubieran traído los esclavos, sin considerar que ninguno de ellos se hallara por encima de los otros.



Los fuegos de las Catorce Llamas recorriendo Valyria, combustible para la magia de los piromantes.

Hoy en día, en resumidas cuentas, desconocemos en gran parte los nombres y el número de los pueblos sometidos por Valyria. Los anales que pudieran llevar de sus conquistas los valyrios fueron casi todos destruidos por la Maldición, y en lo que respecta a los otros pueblos, pocos o ninguno documentaron su propia historia de algún modo que sobreviviese al dominio del Feudo Franco. Algunos, como los rhoynar, resistieron siglos o incluso milenios a contracorriente. Se dice que los rhoynar, fundadores de grandes ciudades en la orilla del Rhoyne, fueron quienes primero aprendieron el arte de la metalistería. También la confederación de ciudades que recibiría más tarde el nombre de reino de Sarnor sobrevivió a la expansión valyria gracias a la gran llanura que los separaba; llanura, empero, que (junto con los

pueblos que la ocupaban, los señores de los caballos dothrakis) acabaría siendo la causante de la caída de Sarnor.

Y aquellos que, pese a resistirse a la esclavitud, no podían hacer frente al poderío valyrio emprendieron la huida. Muchos fracasaron, y han caído en el olvido. Hubo unas gentes, sin embargo, de gran estatura y rubios cabellos, valientes e indomeñables gracias a su fe, que consiguieron escaparse de Valyria, y esas gentes son los ándalos.

Sobre la historia de Valyria tal como la conocemos hoy en día se han escrito muchos tomos al correr de los siglos, con los pormenores de sus conquistas y colonizaciones, los enfrentamientos entre los señores dragón, los dioses a los que adoraban y muchas otras cosas con las que podrían llenarse bibliotecas enteras, que ni aun así estarían completas. En general se considera que la historia más defintiva es la de Galerio, *Los fuegos del Feudo Franco*, y aun de ella faltan veintisiete rollos en la Ciudadela.

Llegada de los Ándalos

LOS ÁNDALOS TENÍAN su origen en las tierras del Hacha, al noreste de donde se halla en nuestros días Pentos, aunque durante muchos siglos fueron un pueblo migratorio que no permanecía mucho tiempo en ningún lugar. Desde el corazón del Hacha (un gran espolón de tierra íntegramente rodeado por el mar de los Escalofríos) viajaron hacia el sur y hacia el oeste para forjar Andalia, el antiguo reino que gobernaron antes de cruzar el mar Angosto.

Iba Andalia desde el Hacha hasta lo que son ahora las costas braavosis, y por el sur hasta las Llanuras y las colinas de Terciopelo. Trajeron los ándalos armas de hierro y armaduras de placas del mismo metal, contra las que poco podían hacer las tribus pobladoras de esas tierras. Una de ellas era la de los hombres peludos, cuyo nombre se ha perdido, si bien pervive su recuerdo en algunos relatos pentoshis. (Los pentoshis los creen emparentados con los hombres de Ib, algo en lo que concuerdan en gran parte las crónicas de la Ciudadela, aunque hay quien afirma que los hombres peludos fundaron Ib, y quien sostiene que de Ib llegaron justamente los primeros.)

El dato de la forja del hierro por los ándalos ha sido presentado por algunos autores como prueba de que estaban guiados por los Siete —hasta el punto de que fue el mismísimo Herrero quien los instruyó en este arte—. Así lo enseñan también los textos sagrados. Sin embargo, por aquella época los rhoynar eran ya una civilización adelantada, conocedora ella misma del hierro, así que basta el simple estudio de un mapa para darse cuenta de que los primeros ándalos tuvieron contacto con los rhoynar. El Aguasfoscas y el Noyne quedan justo en el camino de la migración de los ándalos, y según el historiador norvoshi Doro Golathis, en Andalia quedan restos de puestos de avanzada rhoyne. De hecho, no serían los primeros hombres que hubieran aprendido a trabajar el hierro de los rhoynar, ya que se dice que los propios valyrios adoptaron de ellos ese arte, si bien acabarían superándolos.

Permanecieron los ándalos miles de años en Andalia, cada vez más numerosos. En el más antiguo de los libros sagrados, *La estrella de siete puntas*, se dice que en los montes de Andalia se paseaban los mismísimos Siete, y que fueron ellos quienes coronaron a Hugor de la Colina y prometieron grandes reinos en lejanas tierras para él y su linaje. Es lo que enseñan los septones y las septas como causa de que los ándalos partieran de Essos rumbo al oeste, hacia Poniente, aunque la historia que ha logrado revelar la Ciudadela con el paso de los siglos podría aportar una razón más sólida.



Aventureros ándalos en el Valle, con las montañas de la Luna al fondo.

Según una antigua leyenda que se cuenta en Pentos, los ándalos dieron muerte a las doncellas cisne que atraían y mataban a los viajeros en las colinas de Terciopelo, al este de la ciudad libre. Acaudillaba por aquel entonces a los ándalos un héroe a quien llaman Hukko los bardos pentoshis, y se dice que no mató a las siete doncellas por sus crímenes, sino como sacrificio a los dioses. Algunos maestres han señalado que Hukko podría ser otra forma del nombre de Hugor. De las antiguas leyendas del este, sin embargo, es menester desconfiar, más aún de aquellas de los Siete Reinos. Han ido y venido demasiados pueblos, y se han mezclado demasiadas leyendas y consejas.

Prosperaron los ándalos durante algunos siglos en los montes de Andalia sin ser importunados por nadie, o casi nadie, pero la caída del Antiguo Ghis dio impulso a la gran ola de conquistas y colonizaciones del Feudo Franco de Valyria, que extendió sus dominios y buscó más esclavos. Al principio ejercieron de barrera el Rhoyne y los rhoynar. Al llegar al gran río, los valyrios tuvieron dificultades para cruzarlo en masa. Tal vez no fuera problema para los señores dragón, pero ante la resistencia de los rhoynar los infantes y jinetes lo encontraban desalentador, ya que por aquel entonces Rhoyne era ya tan poderoso como Ghis en su apogeo. Valyrios y rhoynar pactaron una tregua que duró unos cuantos años, pero a los ándalos solo los protegía hasta cierto punto.

Fue en la desembocadura del Rhoyne donde fundaron los valyrios la primera de sus colonias. Volantis fue trazada por algunos de los ciudadanos más ricos del Feudo Franco como lugar en el que hacer acopio de las riquezas traídas por las aguas del Rhoyne. Desde Volantis cruzó el río en gran número su ejército conquistador, y aunque al principio los ándalos

presentaron batalla, ayudados incluso, quién sabe, por los rhoynar, era una avalancha incontenible, por lo que es muy probable que los ándalos decidiesen huir por no hacer frente a la esclavitud que comportaba sin remedio la conquista valyria. Se retiraron primero al Hacha, las tierras de las que habían salido, y al ver que no era suficiente protección se refugiaron más al norte y al oeste, hasta llegar al mar. Es posible que algunos desistieran en sus costas y se resignaran a su sino, mientras otros resistían hasta el fin, pero fueron mayoría los que construyeron barcos y zarparon en gran número hacia las tierras de los primeros hombres de Poniente, por el mar Angosto.

Los valyrios habían privado a los ándalos de ver cumplida la promesa de los Siete en Essos, pero en Poniente eran libres. Enardecidos por tantos combates y tantas huidas, los guerreros de los ándalos se grabaron en el cuerpo la estrella de siete puntas, y juraron por su sangre y por los Siete que no descansarían hasta haberse labrado reinos en las tierras del Ocaso. Su éxito dio un nuevo nombre a Poniente: *Rhaesh Andahli*, la Tierra de los Ándalos, que es como la llaman hoy día los dothrakis.

Hay consenso entre septones, bardos y maestres en que el primer lugar donde desembarcaron los ándalos fueron los Dedos del valle de Arryn. Las rocas y piedras de la zona están sembradas de grabados de la estrella de siete puntas, práctica que acabó por caer en desuso al progresar las conquistas de los ándalos.

Fue ahí, en el valle, a hierro y fuego, donde iniciaron su conquista de Poniente. Sus armas y armaduras de hierro superaban el bronce con el que aún combatían los primeros hombres, muchos de los cuales perecieron en la lucha. Fue una guerra, o una larga serie de ellas, que con toda probabilidad se prolongó durante décadas, hasta que algunos de los primeros hombres se rindieron. Como he dicho ya antes, quedan casas en el valle que se proclaman orgullosas descendientes de los primeros hombres, como la de Redfort y la de Royce.

Dicen los bardos que el héroe ándalo ser Artys Arryn montó en un halcón para abatir al Rey Grifo en la Lanza del Gigante, dando así origen al regio linaje de la casa de Arryn; puro desatino y corrupción de la verdad histórica sobre los Arryn mediante leyendas procedentes de la Edad de los Héroes, ya que lo cierto es que los reyes Arryn sustituyeron a los Grandes Reyes de la casa Royce.

Ya con el valle en su poder, los ándalos volcaron su atención en el resto de Poniente y atravesaron en gran número la Puerta de la Sangre. En las guerras que siguieron, varios aventureros ándalos fundaron pequeños reinos en los antiguos dominios de los primeros hombres, y se combatieron entre sí con la misma frecuencia con que lo hacían contra sus enemigos.

Se dice que en las guerras por el dominio del Tridente fueron nada menos que siete los reyes ándalos que unieron sus fuerzas contra el último rey de los Ríos y de las Montañas, Tristifer IV, descendiente de los primeros hombres, y le vencieron en la que según los bardos fue la batalla número cien del monarca. Su heredero, Tristifer V, no se mostró capaz de defender el legado de su padre, por lo que el reino cayó en manos de los ándalos.

Fue en esta época cuando cierto ándalo, a quien recuerda la leyenda como Erreg el Parricida, llegó a la gran montaña de Alto Corazón, donde los hijos del bosque, que gozaban de la

protección de los reyes de los primeros hombres, habían cuidado los majestuosos arcianos tallados que lo coronaban (treinta y uno, según el archimaestre Laurent en su manuscrito *Lugares antiguos del Tridente*). Dicen que cuando los guerreros de Erreg trataron de talar los árboles los primeros hombres lucharon del lado de los hijos del bosque, pero el poder de los ándalos era excesivo, y a pesar del valor que demostraron ambos pueblos en defensa del bosque perecieron todos. Hoy en día los narradores dicen que de noche la montaña sigue encantada por sus espíritus. Es un lugar que evitan pisar los habitantes de las tierras de los ríos.

Al igual que sus antecesores, los primeros hombres, los ándalos manifestaron una dura enemistad contra los hijos del bosque que quedaban. Dado que a sus ojos adoraban a dioses extraños y tenían extrañas costumbres, los expulsaron de todos los bosques profundos que en otros tiempos les había asignado el Pacto. Debilitados, y aislados por el paso de los años, los hijos carecían ya de las ventajas que hubieran podido tener sobre los primeros hombres, y así los ándalos, en poco tiempo, lograron lo que nunca habían podido hacer los primeros hombres: erradicar por completo a los hijos del bosque. Es posible que unos pocos huyeran al Cuello, a la seguridad que les brindaban los marjales y los palafitos; de ser así, no queda rastro alguno de su paso. También es posible, como a veces se ha escrito, que sobrevivieran algunos en la isla de los Rostros, protegidos por los hombres verdes, a quienes los ándalos jamás lograron destruir. Tampoco en este caso, sin embargo, se ha encontrado prueba alguna.



La matanza de los hijos del bosque por el guerrero ándalo Erreg el Parricida.

Los clanes de las montañas de la Luna son claros descendientes de los primeros hombres que al no hincar la rodilla ante los ándalos tuvieron que refugiarse en las montañas. Por si fuera poco, existen similitudes entre sus costumbres y las de los salvajes del otro lado del Muro (como la de robar novias, o el pertinaz deseo de gobernarse a sí mismos). Y no puede discutirse que los salvajes tengan su origen en los primeros hombres.

En suma, que los pocos hijos que quedaban huyeron o murieron, y los primeros hombres se vieron perdedores de una guerra tras otra ante los ándalos, que les arrebataron reinos y más reinos. Las batallas y guerras eran incesantes, pero al final cayeron todos los reinos sureños. Como en el caso de los habitantes del Valle, algunos se rindieron a los ándalos y adoptaron

incluso la fe de los Siete. En muchos casos los ándalos tomaron por esposas a las de los reyes derrotados, o a sus hijas, como medio para consolidar su derecho al gobierno; y es que a pesar de los pesares los primeros hombres eran mucho más numerosos que los ándalos y no era posible apartarlos sin más por la fuerza. El hecho de que muchos castillos sureños conserven aún bosques de dioses con arcianos tallados en su centro se atribuye a la intervención de los primeros reyes ándalos, que al pasar de la fase de conquista a la de consolidación evitaron cualquier tipo de conflicto basado en diferencias de fe.

Hasta los hombres del Hierro (los feroces guerreros del mar, que al principio debieron de considerarse a salvo en sus islas) cayeron bajo la oleada de conquistas; pues, si bien los ándalos tardaron un millar de años en fijarse en las islas del Hierro, cuando lo hicieron fue con celo renovado, y al asolarlas acabaron con el linaje de Urron Manorroja, que durante mil años las había gobernado con el hacha y la espada.

Escribe Haereg que al principio los nuevos reyes ándalos trataron de imponer a los hombres del Hierro el culto de los Siete, pero que fue en vano, así que permitieron que coexistiese con el del Dios Ahogado. Como había sucedido ya en el continente, los ándalos casaron con las esposas e hijas de los hombres del Hierro, con las que tuvieron descendencia. La diferencia es que en las islas no se afianzó jamás la Fe, hasta el punto de que ni siquiera entre las familias de sangre ándala tenía raíces firmes. Con el paso del tiempo el Dios Ahogado se erigió en único señor de las islas del Hierro, y solo unas pocas casas recordaban a los Siete.

Solo el Norte, y nada más que el Norte, fue capaz de mantener a raya a los ándalos, gracias a las ciénegas impenetrables del Cuello y a la antigua fortaleza de Foso Cailin. Sería difícil calcular el número de ejércitos ándalos que fueron destruidos en el Cuello. Gracias a ello los reyes del Invierno siguieron gobernando sin ninguna servidumbre durante muchos de los siglos venideros.



Los rhoynar ante el poderío del Feudo Franco.

Los Diez Mil Navíos

LA ÚLTIMA DE las grandes migraciones de Poniente fue muy posterior a la llegada de los primeros hombres y los ándalos. Una vez concluidas las guerras ghiscarias, los señores dragón de Valyria centraron su atención en el oeste, donde el acrecentamiento del poder de los valyrios provocó un conflicto entre el Feudo Franco y sus colonias y los pueblos del Rhoyne.

Con sus numerosos afluentes, que ocupan gran parte del oeste de Essos, el Rhoyne es el río más caudaloso del mundo, y en sus orillas había surgido una civilización y una cultura no menos ilustres ni menos antiguas que las del Antiguo Imperio de Ghis. A los rhoynar los había enriquecido la prodigalidad de su río, al que llamaban «madre Rhoyne».

Pescadores, comerciantes, maestros, eruditos y trabajadores de la madera, la piedra y el metal, sembraron de elegantes villas y ciudades todo el Rhoyne, desde sus fuentes hasta su desembocadura, y todos rivalizaban en belleza. Estaba Ghoyan Drohe, en las colinas de Terciopelo, con sus bosques y cascadas; Ny Sar, la ciudad de las fuentes, animada por mil cantos; Ar Noy, a orillas del Qhoyne, con sus salones de mármol verde; la pálida Sar Mell de las flores; Sarhoy, cercada por el mar y llena de canales y jardines de agua salada; y la mayor de todas, Chroyane, la ciudad festiva, con su gran Palacio del Amor.

En las ciudades del Rhoyne florecían el arte y la música, y se dice que sus gentes poseían una magia propia, una magia de las aguas muy distinta a los embrujos de Valyria, urdidos con sangre y fuego. Pese a estar unidas por la sangre, la cultura y el río del que habían nacido, las ciudades rhoynienses eran de una obstinada independencia: tenían todas su propio príncipe, o princesa, ya que entre aquellas gentes del río las mujeres estaban consideradas como iguales a los varones.

Eran los rhoynar, por lo general, gentes de paz, pero cuando alguien despertaba sus iras

podían ser temibles, como comprobaría muy a su pesar más de un aspirante ándalo a conquistador. Con su armadura de escamas de plata, su yelmo en forma de cabeza de pez, su larga lanza y su escudo de concha de tortuga, el guerrero rhoynar era valorado y temido por cualquier contrincante en el campo de batalla. Se decía que la propia madre Rhoyne susurraba los peligros al oído de sus hijos, que los príncipes rhoynar tenían singulares y extraños poderes, que las mujeres del Rhoyne luchaban con el mismo encono que los hombres, y que sus ciudades estaban protegidas por «murallas de agua» que a su debido tiempo surgirían para ahogar a cualquier enemigo.

Durante siglos los rhoynar vivieron en paz. Aunque en los montes y los bosques aledaños a la madre Rhoyne morasen varios pueblos salvajes, ninguno era tan insensato como para importunar a las gentes del río. En cuanto a los rhoynar mismos, no se mostraban muy interesados por expansionarse; el río era su hogar, su madre, su dios, y pocos deseaban vivir lejos del sonido de su eterno canto.

Durante los siglos posteriores a la caída del Antiguo Imperio de Ghis, cuando de las tierras del Largo Verano empezaron a surgir aventureros, exiliados y comerciantes del Feudo Franco de Valyria, en un primer momento los príncipes del Rhoyne los recibieron con los brazos abiertos, y sus sacerdotes declararon que la munificencia de la madre Rhoyne podía ser compartida por todos los hombres.

Sin embargo, a medida que crecían los primeros puestos de avanzada valyrios, que iban convirtiéndose en pueblos y después en ciudades, algunos rhoynar acabaron lamentando la tolerancia de sus padres. Se pasó de la concordia a la enemistad, sobre todo en la cuenca inferior del río, donde se encaraban, cada una en su orilla, la antigua ciudad de Sar Mell y la ciudad valyria amurallada de Volon Therys; y también en la ribera del mar del Verano, donde la ciudad libre de Volantis no tardó en rivalizar con el prestigioso puerto de Sarhoy, que al igual que ella custodiaba una de las cuatro desembocaduras de la madre Rhoyne.

Cada vez más frecuentes y más enconadas, las disputas entre los ciudadanos de las poblaciones rivales dieron origen finalmente a una serie de guerras breves, pero cruentas. Las primeras ciudades que entraron en combate fueron Sar Mell y Volon Therys. Según la leyenda, las hostilidades empezaron cuando los valyrios pescaron con sus redes y despedazaron a una de las tortugas gigantes que para los rhoynar, que las llamaban «Ancianos del Río», eran consortes de la propia madre Rhoyne, y por lo tanto sagradas. Pese a ser asaltada e incendiada, Sar Mell se alzó con la victoria, gracias a que los magos rhoynar del agua invocaron el poder del río e inundaron Volon Therys. Si hemos de creer lo que se cuenta, fue arrasada la mitad de la ciudad.

Aun así estallaron otras guerras: la de los Tres Príncipes, la Segunda Guerra de la Tortuga, la de los Pescadores, la de la Sal, la Tercera Guerra de la Tortuga, la del lago Daga, la de las Especias, y muchas más, demasiadas para enumerarlas. Se quemaron, inundaron y reconstruyeron muchas ciudades y pueblos, y miles de personas fueron muertas o esclavizadas. De estos conflictos salieron los valyrios más veces ganadores que perdedores. Los príncipes del Rhoyne, ferozmente celosos de su independencia, combatían solos, mientras que las colonias valyrias se apoyaban entre sí, y en caso de necesidad recurrían al poder del propio Feudo Franco. La *Historia de las guerras rhoynienses* de Beldecar no tiene parangón en lo que se

refiere a describir estos conflictos, que se extendieron durante casi dos siglos y medio.

El sangriento apogeo de esta sucesión de hostilidades se produjo hace mil años, durante la Segunda Guerra de las Especias, en la que tres señores dragón valyrios sumaron sus fuerzas a las de sus parientes de Volantis para arrollar, saquear y destruir Sarhoy, la gran ciudad portuaria rhoynar del mar del Verano. Los guerreros de Sarhoy fueron salvajemente masacrados, sus hijos llevados como esclavos, y su orgullosa ciudad rosada entregada a las llamas. A continuación los volantinos echaron sal en las ruinas humeantes, a fin de que jamás volviera a levantarse Sarhoy.

La destrucción total de una de las ciudades más ricas y bellas del Rhoyne, y la esclavización de sus gentes, llenaron de consternación a los otros príncipes rhoynar. «O nos unimos para poner fin a esta amenaza, o seremos todos esclavos», declaró el mayor de todos, Garin de Chroyane. Este príncipe guerrero exhortó a sus iguales a formar con él una gran alianza que dispersara por las aguas todas las ciudades valyrias del río.

La única que se manifestó en contra de Garin fue la princesa Nymeria de Ny Sar, que formuló una advertencia: «No tenemos ninguna esperanza de ganar esta guerra». Los demás, sin embargo, la acallaron a gritos y juramentaron a Garin sus espadas. Hasta los guerreros de Ny Sar, la ciudad de la princesa, ardían en deseos de luchar, así que Nymeria no tuvo más remedio que unirse a la gran alianza.

Pronto se congregó en Chroyane el mayor ejército jamás visto en Essos, al mando del príncipe Garin. Según Beldecar, lo nutrían un cuarto de millón de hombres. Todos los varones en edad de luchar entre la cabecera del Rhoyne y sus diversas desembocaduras tomaron la espada y el escudo y se encaminaron a la ciudad festiva para sumarse a aquella gran campaña. Mientras las huestes se quedasen cerca de la madre Rhoyne, declaró el príncipe, no tenían nada que temer de los dragones de Valyria; sus magos del agua los protegerían de los fuegos del Feudo Franco.

Garin dividió su ingente milicia en tres partes. Una de ellas marchó por la ribera oriental del Rhoyne, y otra por la occidental, mientras en medio, por las aguas, avanzaba a no menor velocidad una flota gigantesca de galeras de guerra, que despejaba el río de barcos enemigos. El príncipe Garin partió río abajo de Chroyane con todos sus efectivos, destruyendo cualquier aldea, villa y puesto de avanzada que se interpusiera en su camino, y sofocando toda resistencia.

En Selhorys ganó su primera batalla, aplastando a un ejército valyrio de treinta mil hombres y tomando por asalto la ciudad. La misma suerte corrió Valysar. En Volon Therys, Garis se vio ante cien mil enemigos, cien elefantes de guerra y tres señores dragón. También esta vez salió victorioso, aunque a alto precio. Fueron miles los soldados que ardieron, pero miles también los que se refugiaron en los bajos del río mientras sus magos levantaban enormes surtidores contra los dragones del enemigo. Los arqueros del Rhoyne abatieron a dos de estos últimos, mientras que el tercero, herido, huyó. Tras la batalla la madre Rhoyne se levantó iracunda para anegar Volon Therys. A partir de ese momento los hombres empezaron a llamar al príncipe victorioso Garin el Grande, y se dice que en Volantis temblaban de terror grandes señores ante el avance de sus huestes. En vez de hacerle frente en el campo de batalla, los volantinos se retiraron tras su Muralla Negra y pidieron ayuda al Feudo Franco.

Y vinieron los dragones. No eran tres esta vez, como en Volon Therys, sino trescientos o más, si algún crédito merecen los relatos que han llegado hasta nosotros. Poco podían hacer los rhoynar contra sus fuegos. Decenas de miles perecieron en las llamas, mientras otros corrían hacia el río con la esperanza de que los brazos de la madre Rhoyne los protegiesen del fuegodragón, pero acababan ahogados en el seno de su madre. Algunos cronistas insisten en que las llamas ardían de tal modo que hasta las propias aguas del río hirvieron y quedaron convertidas en vapor. Capturado con vida, Garin el Grande fue obligado a ver cómo sufrían sus gentes en castigo de su desafío. A sus guerreros no se les mostró tanta piedad: los volantinos, y sus parientes valyrios, los pasaron por la espada, y eran tantos que se dijo que la sangre había teñido de rojo hasta donde alcanzaba la vista el gran puerto de Volantis. A continuación los vencedores congregaron sus fuerzas y fueron hacia el norte por el río para saquear salvajemente Sar Mell y avanzar después sobre Chroyane, la ciudad del príncipe Garin. Encerrado en una jaula de oro por orden de los señores dragón, Garin fue devuelto a la ciudad festiva para ser testigo de su destrucción.

En Chroyane se colgó la jaula en la muralla para que el príncipe pudiera presenciar cómo eran hechos esclavos las mujeres y los niños cuyos padres y hermanos habían muerto en su noble pero inútil guerra; se dice, sin embargo, que el príncipe maldijo a los conquistadores e instó a la madre Rhoyne a que vengase a sus hijos. Por eso aquella misma noche el Rhoyne salió de su cauce en fechas no habituales, y con una fuerza que nadie había presenciado en vida. Se alzó una espesa bruma llena de humores malignos, y los conquistadores valyrios empezaron a morir de psoriagrís. (En esto, como mínimo, es fidedigno el relato, ya que en siglos posteriores Lomas Pasolargo escribió sobre las ruinas inundadas de Chroyane, sus nieblas y aguas pestilentes y el hecho de que por las ruinas vagaban los espíritus de los viajeros incautos que habían contraído la psoriagrís, para peligro de los que se desplazaban por el río más allá de los restos del puente del Sueño.)

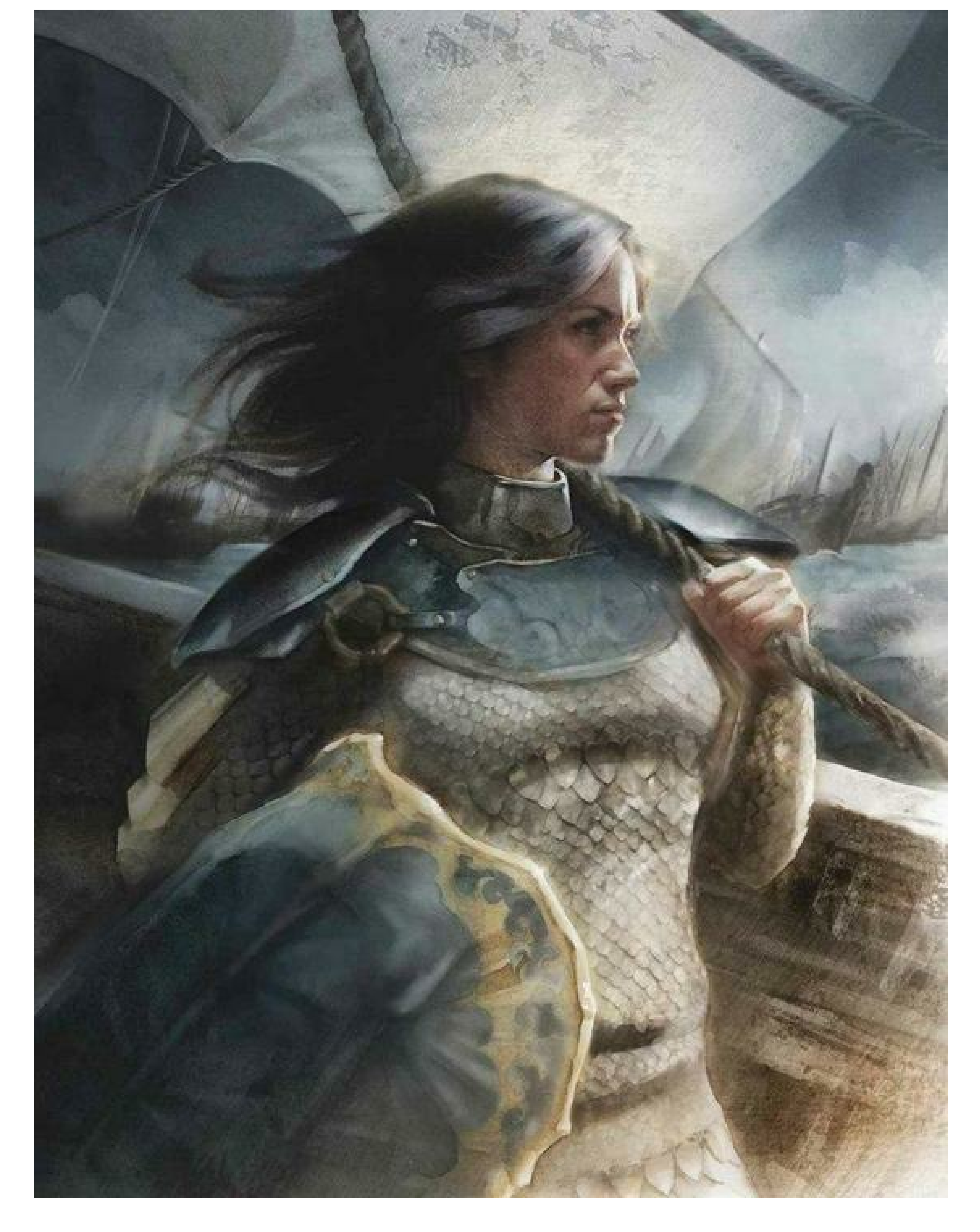
Río arriba, en Ny Sar, la noticia de la aplastante derrota de Garin y de la esclavización de las gentes de Chroyane y Sar Mell no tardó en llegar a oídos de la princesa Nymeria, que al ver que a su ciudad le aguardaba igual suerte juntó todos los barcos que quedaban en el Rhoyne, cualquiera fuese su tamaño, y los llenó de tantas mujeres y niños como en ellos cupiesen (puesto que casi todos los hombres en edad de luchar habían marchado junto a Garin, y muerto). Al mando de Nymeria, la lastimera flota navegó río abajo, junto a ciudades cuyas ruinas desprendían humo, campos llenos de cadáveres y aguas repletas de cuerpos hinchados. Queriendo evitar Volantis y su ejército, eligió el canal más antiguo y salió al mar del Verano, donde se había levantado en otros tiempos Sarhoy.

Cuentan las leyendas que Nymeria hizo salir diez mil barcos al mar en busca de una nueva tierra para su pueblo, lejos del largo brazo de Valyria y sus señores dragón. Beldecar sostiene que es un número muy inflado, hasta diez veces. Otros cronistas dan cifras distintas, pero lo cierto es que jamás se hizo un recuento. Podemos decir sin miedo a equivocarnos que eran muchos los navíos, casi todos embarcaciones fluviales, esquifes y gabarras, galeras de comercio, barcas de pesca, barcazas de placer e incluso balsas, con sus cubiertas y bodegas repletas de mujeres, niños y ancianos. Solo una de cada diez, insiste Beldecar, estaba en condiciones de

navegación remotamente buenas.



Muertos amontonados a orillas del Rhoyne.



La princesa Nymeria al frente de los diez mil navíos.

Largo y terrible fue el viaje de Nymeria. En la primera tormenta con la que topó la flota zozobraron y se hundieron más de cien embarcaciones. Otras tantas, o más, regresaron por miedo y fueron abordadas frente a las costas de Volantis por mercaderes de esclavos. Otras se quedaron rezagadas, o se las llevó la corriente y nada más se supo de ellas.

El resto de la flota, con más pena que gloria, cruzó el mar del Verano hasta las islas del Basilisco, y durante una escala para aprovisionarse de agua fresca y comida cayó en manos de los reyes corsarios de las islas del Hacha, Garra y la Montaña Rugiente, que hicieron a un lado sus propias diferencias el tiempo necesario para asaltar a sangre y fuego a los rhoynar, incendiar cuatro decenas de embarcaciones y llevarse como esclavos a cientos de personas. Más

tarde los corsarios ofrecieron a los rhoynar que se estableciesen en la isla de los Sapos, a condición de entregar sus barcos y de enviar anualmente a cada rey, a guisa de tributo, treinta jóvenes vírgenes y apuestos mozos.

Nymeria se negó y se hizo al mar de nuevo con su flota, esperando hallar refugio en las selvas sofocantes de Sothoryos. Algunos se establecieron en la Punta del Basilisco, y otros junto a las aguas verdes y brillantes del Zamoyos, entre arenas movedizas, cocodrilos y árboles podridos y medio anegados. En cuanto a la princesa Nymeria, permaneció con los navíos en Zamettar, una colonia ghiscaria que llevaba mil años abandonada, mientras otros subían por el río hasta las ruinas ciclópeas de Yeen, morada de espectros y de arañas.

Sothoryos albergaba riquezas (oro, piedras preciosas, maderas raras, pieles exóticas, frutas extrañas y especias singulares), pero no vio prosperar a los rhoynar. El calor húmedo, agobiante, les oprimía el ánimo, y las nubes de tábanos propagaban sin cesar enfermedades: fiebre verde, peste bailona, pustolosis sangrienta, úlceras supurantes, dulcepodre… Ya solo chapotear en el río era exponerse a la muerte, infestado como estaba el Zamoyos de bancos de peces carnívoros y de minúsculos gusanos que ponían sus huevos en la carne de los nadadores. Dos de las nuevas poblaciones de la Punta del Basilisco fueron asaltadas por los tratantes de esclavos, y no hubo uno solo de sus habitantes que no fuera pasado por la espada o llevado entre cadenas, mientras que Yeen tuvo que hacer frente a varios ataques por parte de los diablos pintos de las selvas profundas.

Durante más de un año pugnaron los rhoynar por sobrevivir en Sothoryos, hasta el día en que llegó a Yeen un barco de Zamettar y encontró una ciudad en ruinas, embrujada, en la que habían desaparecido de la noche a la mañana todos los hombres, mujeres y niños. Entonces Nymeria convocó de nuevo a su pueblo y una vez más se hizo a la mar. En los siguientes tres años los rhoynar vagaron por los mares del sur en busca de una nueva morada. En Naath, la isla de las Mariposas, fueron recibidos por gentes pacíficas, pero el dios que protege aquella extraña tierra empezó a diezmar a los recién llegados mediante una enfermedad mortal sin nombre, hasta hacerlos regresar a sus barcos. En las islas del Verano se establecieron en una roca inhabitada, situada ante las costas orientales de Walano, que en poco tiempo recibió el nombre de isla de las Mujeres, pero su suelo daba pocos alimentos y el hambre se cobró gran cantidad de víctimas. Cuando volvieron a izarse las velas, algunos rhoynar abandonaron a Nymeria para seguir a una sacerdotisa de nombre Druselka, la cual aseguraba haber oído que la madre Rhoyne llamaba de vuelta a sus hijos; pero cuando Druselka y sus seguidores regresaron a sus antiguas ciudades ya los estaban esperando sus enemigos, y la mayoría fueron rápidamente apresados, sacrificados o esclavizados.

Los ajados y maltrechos restos de los diez mil navíos zarparon hacia el oeste con la princesa Nymeria, que esta vez puso rumbo a Poniente. Al cabo de tan larga errancia estaban aun en peores condiciones para navegar que al principio del viaje. La flota no llegó entera a Dorne. Algunas naves, desviadas de su rumbo por tormentas, se dirigieron a Lys o Tyrosh y prefirieron entregarse como esclavos a morir en las profundidades. Las embarcaciones restantes tocaron tierra en la costa de Dorne, cerca de la desembocadura del Sangreverde, no muy lejos de las antiguas murallas de arenisca del Barco de Arena, el solar de la casa Martell.

Por aquellos tiempos Dorne, seco, desolado y con pocos habitantes, era una tierra pobre, donde guerreaban incesantemente por cualquier río, arroyo, pozo y pedazo fértil de tierra unas cuantas decenas de señores belicosos y de reyezuelos. La mayoría de estos señores dornienses vieron a los rhoynar como invasores que traían costumbres extranjeras y descabelladas, y raros dioses a los que era necesario devolver por mar a su lugar de origen, pero Mors Martell, el señor del Barco de Arena, vio en ellos una oportunidad. Si no mienten los bardos, su señoría también entregó su corazón a Nymeria, la bravía y hermosa reina guerrera que había conducido a su pueblo al otro lado del mundo para conservar su libertad.

Se dice que entre los rhoynar que llegaron a Dorne junto a Nymeria, ocho de cada diez eran mujeres, pero una cuarta parte de ellas eran también guerreras, según la tradición del Rhoyne, y aun las que no luchaban se habían curtido durante sus viajes y penurias. Miles, además, de los que habían huido siendo niños del Rhoyne se habían hecho ya hombres y habían tomado la lanza durante sus años de vagabundeo. Al acoger a los recién llegados, los Martell multiplicaron por diez el tamaño de su ejército.

Cuando Mors Martell tomó como esposa a Nymeria, cientos de sus caballeros, escuderos y abanderados siguieron su ejemplo, y muchos de los que estaban ya casados adoptaron como amantes a mujeres del Rhoyne. Se establecía así un vínculo de sangre entre ambos pueblos. Estas uniones enriquecieron y fortalecieron a la casa Martell y a sus aliados dornienses. Los rhoynar traían riquezas considerables; sus artesanos, metalúrgicos y canteros adelantaban sobremanera en destreza a sus homólogos ponientis, y sus armeros no tardaron en fabricar espadas, lanzas y trajes de escamas y placas que ningún artífice ponienti podría haber aspirado a emular. Más importante aún es que, según se dice, los magos rhoynar del agua conocían sortilegios secretos que volvían a llenar los ríos secos y hacían florecer los desiertos.

Para celebrar estas uniones y asegurarse de que sus gentes no pudieran retirarse de nuevo por el mar, Nymeria quemó sus barcos. «Nuestra errancia ha llegado a su fin —declaró—. Hemos encontrado un nuevo hogar, en el que viviremos y moriremos». (Algunos rhoynar lloraron la pérdida de los navíos, y en vez de aceptar su nueva tierra navegaron por las aguas del Sangreverde, pálido reflejo de la madre Rhoyne, a la que seguían rindiendo culto. Existen aún a día de hoy, conocidos como los huérfanos del Sangreverde.)

Hasta cincuenta leguas a la redonda llegó el resplandor de las llamas en que ardieron y se redujeron a cenizas cientos de bajeles agrietados y torcidos. A la luz del incendio, la princesa Nymeria nombró a Mors Martell príncipe de Dorne, a la usanza rhoynar, y afirmó su dominio sobre «las arenas rojas y blancas, y todas las tierras y ríos que hay entre las montañas y el gran mar salado».

Era, con todo, una supremacía más fácil de anunciar que de lograr. Siguieron años de guerra en que los Martell y sus camaradas rhoynar sojuzgaron en el campo de batalla a un reyezuelo detrás de otro. Nada menos que seis reyes vencidos fueron enviados con grilletes de oro al Muro por Nymeria y su príncipe, hasta que solo quedó el mayor de sus rivales: Yorick Yronwood, el Sangre Regia, el quinto de su nombre, señor de Yronwood, Guardián del Camino de Piedra, caballero de los Pozos, rey de la Marca Roja, rey de la Franja Verde y rey de los dornienses.

Durante nueve años Mors Martell y sus aliados (entre los que figuraban las casas Fowler de Dominio del Cielo, Toland de Colina Fantasma, Dayne de Campoestrella y Uller de Sotoinfierno) se enfrentaron a Yronwood y sus abanderados (los Jordayne de Tor y los Wyl del Camino de Piedra, así como los Blackmont, los Qorgyle y muchos más) en tantas batallas que ocioso fuera pretender nombrarlas. Cuando Mors Martell sucumbió a la espada de Yorick Yronwood, en la Tercera Batalla de la Sendahueso, la princesa Nymeria quedó como único caudillo de su ejército. Hicieron falta dos años más de lucha, pero al final fue Nymeria quien vio a Yorick Yronwood rendirse, y quien gobernó a partir de ese momento desde Lanza del Sol.

Pese a casarse otras dos veces (primero con el anciano lord Uller de Sotoinfierno, y luego con el gallardo ser Davos Dayne de Campoestrella, la Espada de la Mañana), Nymeria rigió sin discusión los destinos de Dorne durante casi veintisiete años, tarea en la que sus esposos se limitaban a hacer de consejeros y consortes. Sobrevivió a una docena de atentados contra su vida, sofocó dos rebeliones y rechazó dos invasiones, la del rey de la tormenta Durran III y la del rey Greydon del Dominio.

A su muerte le sucedió la mayor de las cuatro hijas que había tenido con Mors Martell, no el varón habido con Davos Dayne, ya que por aquel entonces los dornienses ya habían adoptado muchas de las leyes y costumbres de los rhoynar, aunque los recuerdos de la madre Rhoyne y de los diez mil navíos fueran ya poco más que leyenda.

La Caída de Valyria

DESTRUIDOS LOS RHOYNAR, Valyria no tardó en alzarse con el dominio absoluto de la mitad occidental de Essos, desde el mar Angosto hasta la bahía de los Esclavos, y desde el mar del Verano hasta el de los Escalofríos. Al Feudo Franco llegaban esclavos sin cesar, a los que rápidamente se enviaba bajo las Catorce Llamas para que extrajesen el oro y la plata, a los que tanto aprecio tenían los feudenses. También establecieron los valyrios, en previsión acaso de cruzar el mar Angosto, su puesto de avanzada más occidental en la isla que recibiría el nombre de Rocadragón, doscientos años antes de la Maldición. No se les enfrentaba ningún rey, y si bien los señores regionales del mar Angosto hicieron alguno que otro amago de resistencia, la fuerza de Valyria era demasiado grande. Con sus artes arcanas los valyrios construyeron la ciudadela de Rocadragón.

Transcurrieron dos siglos, en los que el codiciado acero valyrio empezó a llegar con mayor rapidez que antes a los Siete Reinos, aunque no tan deprisa como habrían deseado todos los señores y monarcas; y si bien la imagen de un señor dragón cernido a gran altura sobre la bahía del Aguasnegras ya era conocida de antes, se fue haciendo cada vez más habitual. Valyria consideraba bien afianzado su puesto de avanzada, de modo que los señores dragón siguieron maquinando e intrigando en su continente natal.

Y cuando nadie lo esperaba (con la posible excepción de Aenar Targaryen y su hija doncella Denys la Soñadora), llegó a Valyria la Maldición.

Sigue sin saberse al día de hoy cuál fue su causa. La mayoría dice que fue un cataclismo natural, una explosión catastrófica provocada por la erupción simultánea de las Catorce Llamas. Algunos septones, no tan sabios, aseguran que fueron los propios valyrios quienes se ganaron la ruina con su promiscua fe en más de cien dioses, y que, impíos como eran, excavaron demasiado y desencadenaron sobre el Feudo Franco los fuegos de los siete infiernos. Unos pocos maestres, influidos por fragmentos de la obra del septón Barth, son del parecer de que Valyria había usado hechizos para domeñar durante miles de años las Catorce Llamas, que el objetivo de su ansia inagotable de esclavos y riquezas no era solo la expansión de su poder, sino la manutención de esos conjuros, y que al fallar estos últimos se hizo inevitable la catástrofe.

Hay entre ellos quien sostiene que no era sino el cumplimiento de la maldición de Garin el Grande. Otros dicen que los sacerdotes de R'hllor invocaron mediante extraños ritos el fuego de su dios, y tampoco falta quien aúna la fantasiosa idea de la magia valyria y el hecho cierto de la ambición de las grandes casas de Valyria, para sostener que fue la incesante vorágine de enfrentamientos y engaños en el seno de esas grandes casas lo que pudo desembocar en el asesinato de un número excesivo de los renombrados magos que renovaban y mantenían los ritos que contenían los fuegos de las Catorce Llamas.

Si algo se puede decir con certeza es que nunca antes había visto el mundo un cataclismo igual. El antiguo y poderoso Feudo Franco —morada de dragones y hechiceros de incomparable maestría— fue hecho pedazos en cuestión de horas. Está escrito que en ciento cincuenta leguas a la redonda se hendieron todas las montañas y colinas, llenando el aire de cenizas, humo y un

fuego tan ardiente, tan devorador, que incluso los dragones fueron consumidos en el cielo. Se abrieron en la tierra grandes fallas que engulleron palacios, templos y poblaciones enteras. Los lagos hervían o se convertían en ácido. Reventaban las montañas, brotaban fuentes ígneas que lanzaban roca fundida a cincuenta leguas de altura, y de rojas nubes llovía vidriagón y sangre negra de demonios. En el norte se agrietó todo el suelo hasta desmoronarse, y penetró en aquellas tierras un mar embravecido.

La más orgullosa ciudad del mundo entero desapareció en un instante, y en un día todo un mítico imperio. Las tierras del Largo Verano, que habían sido las más fértiles del mundo, fueron calcinadas, anegadas y arrasadas, y tuvo que pasar todo un siglo para que llegara a comprenderse cuánta sangre había corrido.

En aquel súbito vacío, lo siguiente fue el caos. Como era su costumbre, los señores dragón habían estado reunidos en Valyria; todos salvo Aenar Targaryen, sus hijos y su dragón, que al haber huido a Rocadragón se salvaron de la catástrofe. Dicen las crónicas que también sobrevivieron algunos más, pero por poco tiempo. Se cuenta que algunos señores dragón de Tyrosh y Lys lograron salvarse, pero que en las turbulencias políticas que siguieron inmediatamente a la Maldición tanto ellos como sus dragones perecieron a manos de los habitantes de ambas ciudades libres. En esta misma línea, las crónicas de Qohor hablan de que un señor dragón que estaba de visita, Aurion, reclutó a algunos de entre los colonos y se proclamó primer emperador de Valyria. Después salió volando a lomos de su gran dragón, seguido a pie por treinta mil soldados, para apoderarse de los restos de Valyria y restablecer el Feudo Franco, pero nadie volvió a verle a él ni a sus huestes.

En la estela de conflictos que ha perdurado hasta nuestros días en torno de las Tierras de la Discordia, nació y se arraigó la peste de las Compañías Libres. Al principio estas bandas de mercenarios se limitaban a luchar por quien estuviera dispuesto a pagarles, pero hay quien dice que siempre que había visos de paz los capitanes de estas compañías entraban en acción para instigar nuevas guerras que les permitieran seguir ganándose la vida.

El tiempo de los dragones había llegado a su fin en Essos. Volantis, la más poderosa de las Ciudades Libres, manifestó en seguida su intención de tomar el relevo. Varios hombres y mujeres que, sin ser señores dragón, tenían sangre noble valyria llamaron a la guerra contra las demás ciudades. Los tigres, apelativo que recibieron los partidarios de la conquista, arrastraron a Volantis a una gran ofensiva contra las demás Ciudades Libres, con gran éxito al principio, ya que sus flotas y ejércitos controlaron Lys y Myr y extendieron su autoridad por el sur del Rhoyne. Su imperio en ciernes no se vino abajo hasta que, en un exceso de ambición, trataron de hacerse de Tyrosh. Alarmada por la agresión volantina, Pentos se unió a la resistencia tyroshi, a la vez que se rebelaban Myr y Lys, y que el señor del mar de Braavos aportaba en

ayuda de esta última ciudad una flota de cien naves. Por si fuera poco, el rey de la tormenta ponienti, Argilac el Arrogante, penetró al frente de su ejército en las Tierras de la Discordia, en respuesta a una promesa de oro y gloria, y derrotó a un destacamento de Volantis que intentaba recuperar Myr.

El final de la contienda reservó incluso un papel al futuro Conquistador, Aegon Targaryen, todavía joven a la sazón. Durante mucho tiempo sus antepasados habían mirado hacia el este, pero él siempre se había interesado por el oeste. Aun así prestó oídos a Pentos y Tyrosh cuando lo invitaron a sumarse a una gran alianza contra Volantis, y por motivos que siguen sin conocerse optó por responder a su llamado, pero solo hasta cierto punto. Se dice que montado en el Terror Negro voló hacia el este y se reunió con el príncipe de Pentos y los magísteres de aquella ciudad libre, desde donde se desplazó hasta Lys en alas de Balerion y llegó a tiempo para prender fuego a una flota de Volantis que se disponía a invadir la ciudad.



Un dragón ardiendo durante la Maldición.

Volantis sufrió otras derrotas: en el lago Daga, donde las galeras de fuego de Qohor y Norvos destruyeron gran parte de la flota volantina que controlaba el Rhoyne, y al este, adonde llegaron hordas de dothrakis del mar del mismo nombre para caer sobre una Volantis ya debilitada, dejando una estela de devastación en pueblos y ciudades. Al final los elefantes (la facción que en Volantis defendía la paz, surgida en gran parte de las filas de los ricos

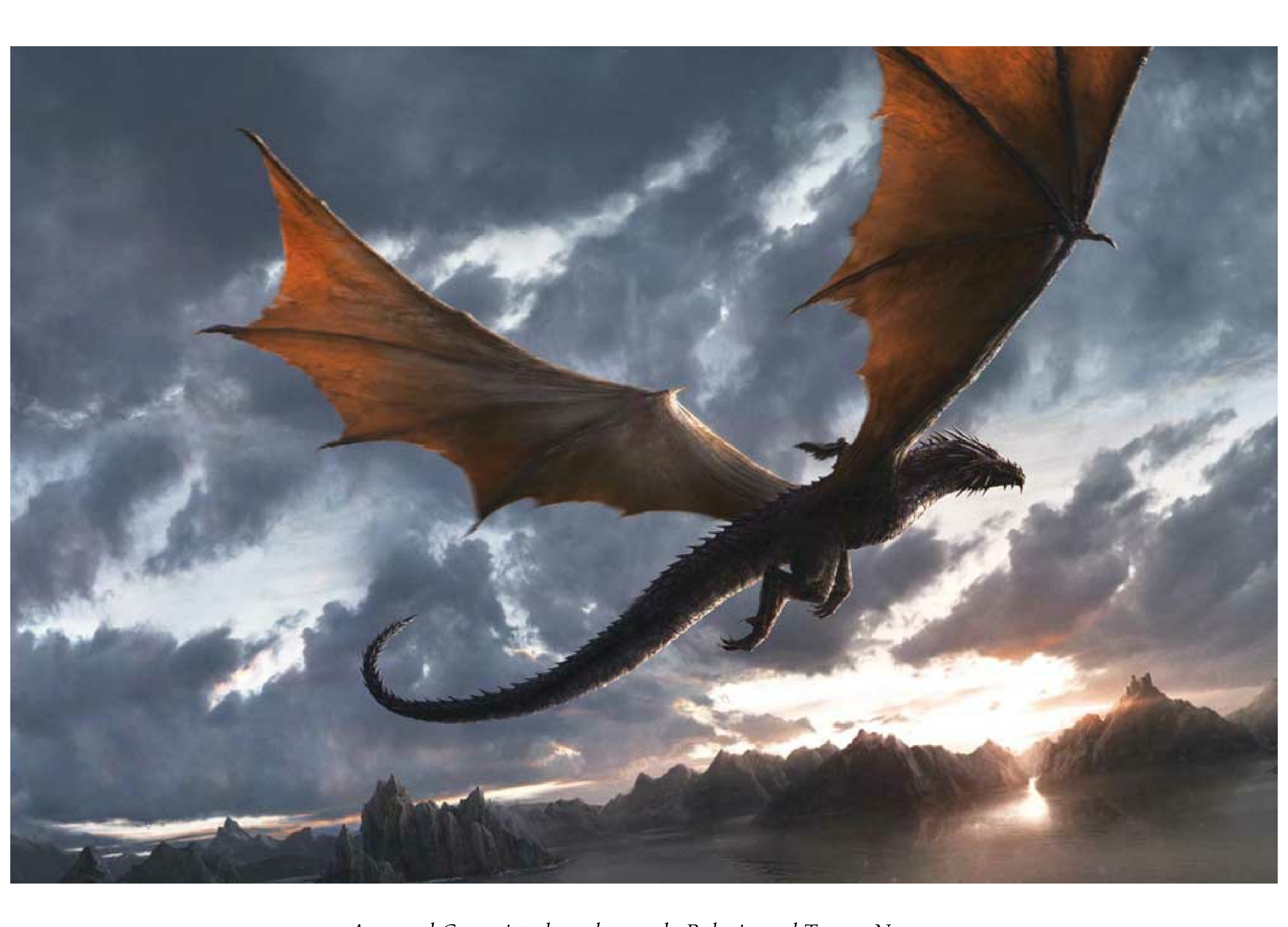
comerciantes y mercaderes que habían sido los más perjudicados por la guerra) arrebataron el poder a los tigres y pusieron fin a los combates.

En cuanto a Aegon Targaryen, poco después de estos sucesos, creyendo concluido el poder de Volantis, regresó a Rocadragón, donde ya libre de las distracciones de las guerras de Essos volcó de nuevo su atención en el oeste.

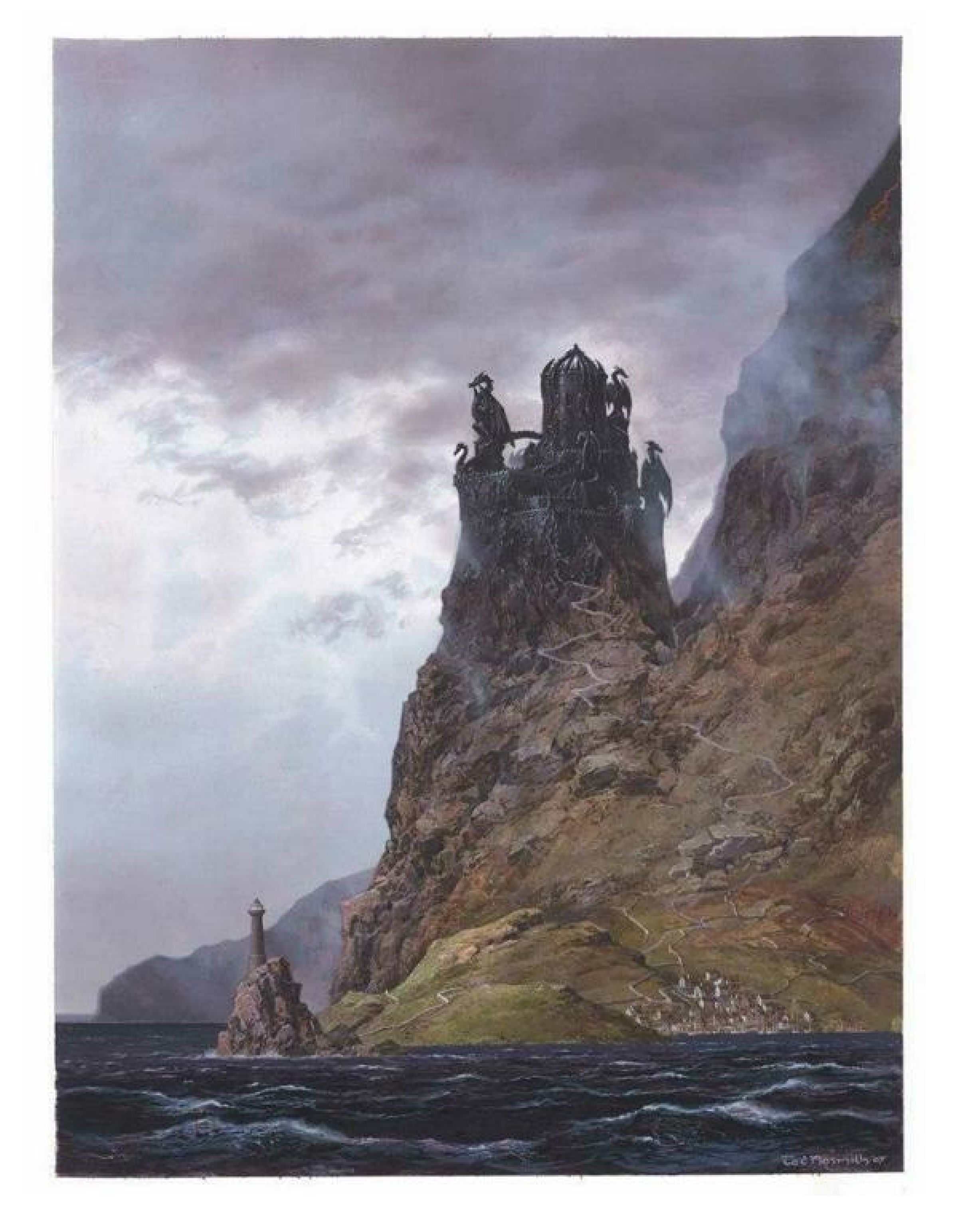
El Feudo Franco de Valyria y su imperio fueron devastados por la Maldición, pero perdura destrozada la península. Hoy en día circulan extraños relatos sobre ella y sobre los demonios que pueblan el mar Humeante, donde estuvieron antaño las Catorce Llamas; tanto es así que el camino entre Volantis y la bahía de los Esclavos ha adquirido el nombre de «camino del Demonio», y al viajero juicioso le conviene evitarlo. Por otra parte, quienes desafían el mar Humeante no regresan, como averiguó Volantis durante el Siglo de Sangre, cuando desapareció una flota enviada para apoderarse de la península. Corren rumores singulares sobre hombres que aún viven en las ruinas de Valyria y las ciudades vecinas de Oros y Tyria, si bien también hay otros que lo ponen en duda y dicen que Valyria sigue presa de la Maldición.

Lo cierto es que unas pocas ciudades alejadas del centro de Valyria, lugares fundados por el Feudo Franco o sujetos a él, permanecen habitadas. La más siniestra de todas es Mantarys, donde se dice que los hombres nacen deformes y monstruosos. Menos siniestra es la fama de Tolos, donde puede encontrarse a los mejores honderos del mundo, y de la ciudad de Elyria, situada en una isla. También poseen menos interés, pues han entablado relaciones con las ciudades ghiscarias de la bahía de los Esclavos, y por lo demás evitan participar en cualquier tentativa de recuperar el abrasado corazón de Valyria.

El Reinado de los Dragones



Aegon el Conquistador a lomos de Balerion, el Terror Negro.



Rocadragón

HE AQUÍ UNA relación del reinado de la casa Targaryen, desde Aegon el Conquistador hasta Aerys el Rey Loco. Son muchos los maestres que han escrito de estos temas, y del saber que han ido acumulando está impregnado en gran medida lo que sigue, pero hay un aspecto en el que me he tomado una licencia: la relación de la Conquista de Aegon no es obra mía, sino algo descubierto hace poco en los archivos de la Ciudadela. Este fragmento —parte de una obra mayor que parecía concebida como una historia de los reyes Targaryen— se encontró criando polvo entre unos papeles propiedad del archimaestre Gerold, historiador cuyos textos sobre la historia de Antigua gozaban de gran respeto en su época. Sin embargo, no era de su pluma. Así

lo delata por sí solo el estilo, aunque ciertas notas encontradas junto a los papeles indican que fueron escritos por el archimaestre Gyldayn, último en servir en Refugio Estival antes de su destrucción durante el reinado de Aegon el Afortunado, el quinto de su nombre, el cual tal vez los enviase a Gerold para su comentario y aprobación.

Esta historia de la Conquista nada tiene que envidiar en exhaustividad a ninguna otra. Por eso la he incluido aquí, con el objetivo de que puedan disfrutarla al fin y aprender de ella otros ojos aparte de los míos y los del difunto archimaestre Gerold. He descubierto otros manuscritos de la misma mano, pero muchas de sus páginas están desordenadas o han sido destruidas, mientras que otras han sido víctimas del descuido y las llamas. Tal vez algún día aparezcan más y esta obra maestra perdida se halle en condiciones de ser copiada y encuadernada, pues lo que he encontrado yo ha supuesto una verdadera conmoción dentro de la Ciudadela.

Hasta ese día, sin embargo, sus fragmentos sirven como fuente —una de tantas— para los reinados de los reyes Targaryen, desde el Conquistador hasta Aerys II, último rey Targaryen que ocupó el Trono de Hierro.

La Conquista

Durante trescientos años los maestres de la Ciudadela que custodian las historias de Poniente han usado la Conquista de Aegon como piedra de toque. Los nacimientos, muertes, batallas y otros hechos dignos de nota se fechan bien sea DC (Después de la Conquista), bien sea AC (Antes de la Conquista).

Los hombres verdaderamente doctos saben que esta datación dista mucho de ser algo preciso. La conquista de los Siete Reinos por Aegon Targaryen no aconteció en un solo día. Transcurrieron más de dos años entre el desembarco de Aegon y su coronación en Antigua, e incluso entonces siguió siendo incompleta la Conquista, puesto que no se había sometido Dorne. A lo largo de todo el reinado de Aegon, y gran parte de los de sus hijos, hubo intentos esporádicos por incorporar al reino a los dornienses, lo cual hace imposible fijar una fecha exacta como final de las Guerras de Conquista.

Incluso la de inicio ha dado pábulo a más de una falsedad. Yerran muchos al suponer que el reinado de Aegon I Targaryen empezó el día en que desembarcó en la desembocadura del Aguasnegras, al pie de los tres montes donde acabaría por erguirse la ciudad de Desembarco del Rey. No es así. El día del Desembarco de Aegon fue celebrado por el monarca y por sus descendientes, pero lo cierto es que el Conquistador fechaba el inicio de su reinado el día en que fue coronado y ungido en el Septo Estrellado de Antigua por el septón supremo de la Fe. Tuvo lugar esta coronación dos años después del Desembarco de Aegon, y cuando ya quedaban bastante lejos las tres principales batallas, y victorias, de las Guerras de Conquista. Se advertirá, por tanto, que el grueso de la actividad conquistadora propiamente dicha de Aegon se produjo entre el segundo y el primer año AC, Antes de la Conquista.



Aegon el Conquistador en la batalla.

Los Targaryen eran de pura sangre valyria, señores dragón de antiguo abolengo. Doce años antes de la Maldición de Valyria (114 AC) Aenar Targaryen vendió sus propiedades en el Feudo Franco y en las tierras del Largo Verano y se fue a vivir con todas sus esposas, bienes, esclavos, dragones, hermanos, parientes e hijos a Rocadragón, una inhóspita fortaleza insular situada al pie de una montaña que lanzaba humo, en el mar Angosto.

En su apogeo, Valyria fue la mayor ciudad del mundo conocido y el centro de la civilización. Sus refulgentes murallas abrigaban a una cuarentena de familias rivales que se disputaban el poder y la gloria en la corte y el consejo, y que subían y bajaban en una interminable, sutil y a menudo salvaje pugna por el dominio. Los Targaryen eran con mucho los más poderosos de todos los señores dragón, y sus rivales vieron su huida a Rocadragón como una rendición y un acto de cobardía, pero la hija doncella de lord Aenar, Daenys, que a partir de entonces sería conocida como Daenys la Soñadora, había presagiado la destrucción de Valyria por el fuego, y por eso al cabo de doce años, al caer la Maldición, fueron los Targaryen

los únicos señores dragón que sobrevivieron.

Hacía dos siglos que Rocadragón era el puesto de avanzada más occidental de la potencia valyria. Su emplazamiento en medio del Gaznate daba a sus señores el dominio de la bahía del Aguasnegras, y permitía tanto a los Targaryen como a sus estrechos aliados, los Velaryon de Marcaderiva (una casa menor, de linaje valyrio), llenar sus cofres a expensas del comercio que pasaba por la zona. Mientras los barcos de los Velaryon y los de otra casa valyria aliada, los Celtigar de Isla Zarpa, dominaban la parte central del mar Angosto, los Targaryen se enseñoreaban de los cielos con sus dragones.

Así y todo, durante casi cien años desde la Maldición de Valyria (el llamado, y con razón, Siglo de Sangre) la casa Targaryen no miró al oeste, sino al este, y apenas se interesó por los asuntos de Poniente. Gaemon Targaryen, hermano y esposo de Daenys la Soñadora, siguió a Aenar el Exiliado como señor de Rocadragón, granjeándose el nombre de Gaemon el Glorioso. A su muerte, fue su hijo Gaemon quien gobernó, junto con su hija Elaena. Tras ellos el señorío pasó a su hijo Maegon, el hermano de este, Aerys, y los hijos de este último, Aelyx, Baelon y Daemion. El último de los tres hermanos era Daemion, cuyo hijo Aerion le sucedió en Rocadragón.

El Aegon a quien la historia conoce como el Conquistador y como el Dragón nació en Rocadragón en 27 AC. Era el segundo vástago, y único varón, de Aeron, señor de Rocadragón, y de lady Valaena de la casa Velaryon, que por parte de madre era también medio Targaryen. Aegon tenía dos hermanas legítimas: Visenya, la mayor, y Rhaenys, la menor. Hacía tiempo que regía entre los señores dragón la costumbre de casar a los hermanos, a fin de mantener la pureza de la línea de sangre, pero Aegon tomó por esposas a sus dos hermanas. Por tradición se esperaba que desposase tan solo a la mayor, Visenya. La inclusión de Rhaenys como segunda esposa era algo insólito, aunque no sin precedentes. Hubo quien dijo que Aegon se había casado con Visenya por deber y con Rhaenys por deseo.

Los tres hermanos ya habían demostrado su condición de señores dragón antes de casarse. De los cinco dragones que habían salido volando de Valyria con Aenar el Exiliado solo uno había sobrevivido hasta la época de Aegon: el gran animal cuyo nombre era Balerion, el Terror Negro. Los otros dos dragones que quedaban (Vhagar y Meraxes) eran más jóvenes, y ya habían salido del huevo en Rocadragón.

Según un mito muy extendido entre los ignorantes, Aegon Targaryen no pisó Poniente hasta el día en que zarpó en su conquista, pero no puede ser verdad. Años antes de aquel viaje se había tallado y decorado por orden de lord Aegon la Mesa Pintada, una enorme plancha de madera de casi veinte varas de longitud labrada con la misma forma que Poniente, y pintada de tal modo que no se echaba de menos ni un solo bosque, río, villa o castillo de los Siete Reinos. Es evidente que el interés de Aegon por Poniente fue muy anterior a los hechos que le llevaron a entrar en guerra. Por otra parte, existen referencias fidedignas de que Aegon y su hermana Visenya visitaron en su juventud la Ciudadela de Antigua y estuvieron en el Rejo como huéspedes de lord Redwyne, ejercitándose en la cetrería. Es posible que visitase también Lannisport, aunque en eso difieren las versiones.

En los años mozos de Aegon, Poniente estaba dividido en siete belicosos reinos, y no había

apenas un solo momento en que no guerreasen entre sí dos o tres de ellos. El Norte, vasto, frío y pedregoso, estaba gobernado por los Stark de Invernalia. En los desiertos de Dorne imponían su voluntad los príncipes Martell. Las tierras del oeste, ricas en oro, eran regidas por los Lannister de Roca Casterly, y el fértil Dominio por los Gardener de Altojardín. El Valle, los Dedos y las montañas de la Luna pertenecían a la casa Arryn. Sin embargo, en época de Aegon los reyes más beligerantes eran aquellos cuyos reinos quedaban más cerca de Rocadragón: Harren el Negro y Argilac el Arrogante.

Los reyes de la tormenta de la casa Durrandon habían gobernado antaño la mitad oriental de Poniente, del cabo de la Ira a la bahía de los Cangrejos, desde su fortaleza de Bastión de Tormentas, pero hacía siglos que menguaba su poder. Al oeste les habían quitado algunas posesiones los reyes del Dominio. Al sur sufrían las incursiones de los dornienses, y Harren el Negro, con sus hombres del Hierro, los había expulsado del Tridente y de las tierras al norte del Aguasnegras. El rey Argilac, último de los Durrandon, frenó por un tiempo este declive. Todavía en su infancia rechazó una invasión de los dornienses. Cruzó el mar Angosto para sumarse a la gran alianza contra los «tigres» imperialistas de Volantis, y veinte años después dio muerte a Garse VII Gardener, rey del Dominio, en la batalla de Campo Estival. En los tiempos de que hablamos, sin embargo, era ya un hombre mayor, cuya famosa y negra melena se había vuelto gris, y cuya destreza con las armas no era ya la de antes.

Al norte del Aguasnegras las tierras de los ríos eran gobernadas por la cruenta mano de Harren el Negro, de la casa Hoare, rey de las Islas y los Ríos. El abuelo de Harren, Harwyn Mano Dura, originario de las islas del Hierro, le había arrebatado el Tridente al de Argilac, Arrec, cuyos antepasados, a su vez, habían destronado siglos antes al último de los reyes de los ríos. El padre de Harren había extendido sus dominios hacia el este, llegando a Valle Oscuro y Rosby. En cuanto al propio Harren, había dedicado la mayor parte de su largo reinado, que se aproximaba a los cuarenta años, a construir un gigantesco castillo junto al Ojo de Dioses. Ahora, sin embargo, que Harrenhal se aproximaba a su finalización, los hombres del Hierro tenían vía libre para buscar nuevas conquistas.

No había en todo Poniente un rey más temido que Harren el Negro, cuya crueldad se había hecho legendaria en todos los Siete Reinos. Tampoco había en todo Poniente un solo rey que se sintiera en mayor peligro que Argilac, el rey de la tormenta, último de los Durrandon, guerrero entrado en años cuyo único heredero era una hija doncella. Se comprende pues que Argilac acudiese a los Targaryen de Rocadragón y ofreciese su hija en matrimonio a Aegon, aportando como dote todas las tierras al este del Ojo de Dioses, desde el Tridente hasta el Aguasnegras.

Aegon Targaryen rechazó la propuesta del rey de la tormenta, señalando que tenía dos esposas y no necesitaba una tercera. Por otra parte, teniendo en cuenta que las tierras ofrecidas en dote estaban desde hacía más de una generación en poder de Harrenhal, mal podía hacer entrega Argilac de ellas. Estaba claro que el provecto rey de la tormenta pretendía establecer a los Targaryen a orillas del Aguasnegras como muro de contención entre sus tierras y las de Harren el Negro.

El señor de Rocadragón respondió con otra oferta: aceptaría las tierras ofrecidas como dote si Argilac también cedía el Garfio de Massey y los bosques y llanos que se extendían desde el

Aguasnegras hacia el sur, llegando al Rodeo y a la cabecera del Mander. El pacto quedaría sellado con el matrimonio de la hija del rey Argilac con Orys Baratheon, amigo de la infancia y paladín de Aegon.

Estos términos fueron repudiados con ira por Argilac el Arrogante. Corría el rumor de que Orys Baratheon era un hermanastro de baja cuna de Aegon. El rey de la tormenta no pensaba deshonrar a su hija entregando su mano a un bastardo. Se enfurecía solo de pensarlo. Mandó cortar las manos del emisario de Aegon y devolvérselas al rey en una caja. «He aquí las únicas manos que recibirá de mí el bastardo», escribió.

Sin dar respuesta, Aegon convocó a Rocadragón a sus amigos, a sus abanderados y a sus principales aliados. No eran muchos. Los Velaryon de Marcaderiva estaban juramentados a la casa Targaryen. También lo estaban los Celtigar de Isla Zarpa. Del Garfio de Massey vinieron lord Bar Emmon, de Punta Aguda, y lord Massey de Bailapiedra, juramentados ambos a Bastión de Tormentas, pero con lazos más estrechos con Rocadragón. Tras atender a sus consejos, lord Aegon y sus hermanas fueron al septo del castillo para rezar a los Siete de Poniente, a pesar de que Aegon nunca hubiera destacado por su piedad.



La respuesta de Argilac el Arrogante a la oferta de Aegon.

El séptimo día alzó el vuelo desde las torres de Rocadragón una nube de cuervos que llevaron la palabra de lord Aegon a los Siete Reinos de Poniente. Su destino eran los siete reyes,

la Ciudadela de Antigua y toda suerte de señores, importantes o no; y su mensaje, siempre el mismo: de aquel día en adelante habría en Poniente un solo rey. Quienes hincaran la rodilla ante Aegon, de la casa Targaryen, conservarían sus tierras y sus títulos. Quienes, por el contrario, se alzaran en armas contra él serían derribados, humillados y destruidos.

No hay acuerdo sobre el número de espadas que zarparon de Rocadragón junto con Aegon y sus hermanas. Algunos dicen que tres mil, mientras que otros las reducen a unos cuantos centenares. Este modesto ejército Targaryen tocó tierra en la desembocadura del Aguasnegras, en la orilla norte, donde se elevaban tres lomas boscosas sobre una pequeña aldea de pescadores.

Muchos eran los reyezuelos que en la época de los Cien Reinos habían pretendido hacerse de la desembocadura del río, entre ellos los reyes Darklyn de Valle Oscuro, los Massey de Bailapiedra y los antiguos reyes de los ríos, apellidáranse Mudd, Fisher, Bracken, Blackwood o Hook. En diversas épocas había habido torres y fuertes en lo alto de las tres lomas, pero siempre habían acabado por caer en alguna que otra guerra. Los Targaryen fueron recibidos solo por piedras rotas y ruinas infestadas de maleza. Aunque la desembocadura del río fuera tan codiciada por Bastión de Tormentas como por Harrenhal, no estaba defendida, y los castillos más cercanos eran regidos por señores de poca importancia, que no solo no destacaban por su poder ni por su capacidad militar, sino que tenían pocas razones para estimar en algo a su presunto señor, Harren el Negro.

Aegon Targaryen erigió rápidamente una empalizada de troncos y tierra alrededor de la más alta de las tres colinas, y envió a sus hermanas a obtener la sumisión de los castillos más próximos. Rosby se inclinó sin resistencia ante Rhaenys y Meraxes, el de los ojos de oro. En Stokeworth unos cuantos arqueros dispararon contra Visenya, hasta que las llamas de Vhagar prendieron fuego a los tejados de la torre del castillo, tras lo que también ellos se rindieron.



Cuervos llevando a todos los rincones de Poniente la proclamación de Aegon.

Quienes primero pusieron a prueba a los conquistadores, en el auténtico sentido de la expresión, fueron lord Darklyn de Valle Oscuro y lord Mooton de Poza de la Doncella, que tras unir sus fuerzas marcharon hacia el sur al frente de tres mil hombres para empujar de nuevo hacia el mar a los invasores. Aegon mandó que fueran atacados en plena marcha por Orys Baratheon, al tiempo que él se abatía sobre ellos desde las alturas con el Terror Negro. Siguió una batalla desigual, en la que perecieron ambos señores, y a consecuencia de la cual el hijo de Darklyn y el hermano de Mooton rindieron sus castillos y juramentaron sus espadas a la casa Targaryen. Por aquel entonces Valle Oscuro era el principal puerto ponienti del mar Angosto, y gozaba de gran opulencia gracias al comercio que pasaba por él. Visenya Targaryen no permitió

que fuera saqueada la ciudad, pero tampoco le tembló el pulso a la hora de apoderarse de sus riquezas, que engrosaron sobremanera las arcas de los conquistadores.

Tal vez sea este el momento adecuado para hablar sobre las personalidades, tan dispares, de Aegon Targaryen y sus hermanas y reinas.

Visenya, la mayor de los tres hermanos, no tenía nada que envidiar como guerrera al propio Aegon. Tan cómoda enfundada en malla como en seda, llevaba la espada valyria Hermana Oscura, y era diestra en su empleo, ya que desde la infancia se había ejercitado al lado de su hermano. Pese a tener el pelo de oro y plata y los ojos violetas de Valyria, su belleza era dura y austera, e incluso quienes más estima le tenían la consideraban severa, seria e implacable. No faltaba quien decía que jugaba con venenos y tenía escarceos con oscuros sortilegios.

Rhaenys, la menor de los tres Targaryen, era el extremo opuesto de su hermana: traviesa, curiosa, impulsiva y propensa a dejarse llevar por la imaginación. Sin verdadero temple de guerrera, era una amante de la música, el baile y la poesía, y ayudaba a muchos bardos, comediantes y marionetistas. Se decía, sin embargo, que pasaba más tiempo a lomos de dragón que sus dos hermanos juntos, y es que por encima de todo le gustaba volar. Se la oyó en cierta ocasión decir que no quería morir sin haber sobrevolado el mar del Ocaso encima de Meraxes, para ver qué había en sus costas occidentales. A diferencia de Visenya, cuya fidelidad a su hermano/esposo jamás fue puesta en duda por nadie, Rhaenys se rodeaba de hombres jóvenes y apuestos, y (a decir de los rumores) llegaba al extremo de recibir a algunos de ellos en su dormitorio las noches en que Aegon estaba con su hermana mayor. A pesar de estos rumores, sin embargo, a ningún observador de la corte podía escapársele que por cada noche que pasaba el rey con Visenya pasaba diez con Rhaenys.

En cuanto a Aegon Targaryen, por extraño que parezca, fue un enigma para sus contemporáneos, como sigue siéndolo para nosotros. Armado con la hoja de acero valyrio Fuegoscuro, se le contaba entre los mayores guerreros de su tiempo, pero no disfrutaba con los hechos de armas, y jamás participó en ningún torneo o combate cuerpo a cuerpo. Su montura era Balerion, el Terror Negro, pero solo volaba para guerrear, o bien para viajar con rapidez sobre tierras y mares. Su imponente presencia atraía a los hombres a sus estandartes, pero no tenía amigos íntimos, salvo Orys Baratheon, el compañero de su juventud. Atractivo para las mujeres, se mantuvo sin embargo siempre fiel a sus hermanas. Como rey depositaba una gran confianza en su consejo privado y sus hermanas, en cuyas manos dejaba gran parte de los aspectos cotidianos del gobierno. Aun así no vacilaba en ponerse al mando siempre que lo estimase necesario. Pese a mostrarse severo con los rebeldes y con los traidores, era magnánimo con los antiguos enemigos que se postraban ante él.

Así lo demostró por vez primera en el Fuerte Aegon, el tosco castillo de madera y tierra que había construido en lo alto de lo que a partir de aquel momento recibió para siempre el nombre de Colina Alta de Aegon. Tras tomar una docena de castillos, y enseñorearse en ambas orillas de la desembocadura del Aguasnegras, mandó llamar a su presencia a los señores a quienes había derrotado. Todos depositaron sus espadas a sus pies. Entonces Aegon los hizo levantarse y los confirmó en sus tierras y títulos. A sus más antiguos partidarios les concedió nuevos honores. Daemon Velaryon, señor de las Mareas, fue nombrado maestro de barcos y puesto al

frente de la flota real. Triston Massey, señor de Bailapiedra, fue nombrado maestro de leyes, y Crispian Celtigar maestro de la moneda. En cuanto a Orys Baratheon, el rey le proclamó «mi escudo, mi más leal apoyo, mi fuerte mano derecha». Por eso a Baratheon le consideran los maestres como la primera mano del rey.

La tradición de los estandartes heráldicos, presente desde hacía mucho tiempo entre los señores de Poniente, nunca había sido usada por los señores dragón de la antigua Valyria. Cuando los caballeros de Aegon desenrollaron su gran estandarte de batalla, hecho de seda, con un dragón rojo de tres cabezas que respiraba fuego sobre campo negro, los señores lo entendieron como una señal de que ahora era a todos los efectos uno de ellos, un gran rey digno de Poniente; y cuando la reina Visenya colocó en la cabeza de su hermano un aro de acero valyrio con rubíes engastados, y la reina Rhaenys le proclamó «Aegon, el primero de su nombre, rey de todo Poniente y Escudo de su Pueblo», los dragones rugieron y los señores y caballeros prorrumpieron en vítores. Nadie, sin embargo, gritó con más fuerza que el pueblo llano, los pescadores, los peones de campo, las amas.

Quienes no participaban de aquel júbilo eran los siete reyes a quienes pretendía destronar Aegon el Dragón. En Harrenhal y Bastión de Tormentas, Harren el Negro y Argilac el Arrogante ya habían convocado a sus propios estandartes. Al oeste, el rey Mern del Dominio tomó el camino del Mar en dirección al norte para reunirse en Roca Casterly con el rey Loren de la casa Lannister. Mediante el envío de un cuervo a Rocadragón, la princesa de Dorne ofreció su apoyo a Aegon contra Argilac, el rey de la tormenta, pero como igual y aliada, no como súbdita. Otra propuesta de alianza fue la del niño rey del Nido de Águilas, Ronnel Arryn, cuya madre pedía todas las tierras al oeste del Forca Verde del Tridente a cambio del apoyo del Valle contra Harren el Negro. Incluso al norte el rey Torrhen Stark de Invernalia estuvo reunido hasta altas horas de la noche con sus abanderados y sus consejeros, debatiendo qué hacer con aquel aspirante a conquistador. Todo el reino aguardaba impaciente la siguiente decisión de Aegon.

A pocos días de la coronación volvieron a ponerse en marcha los ejércitos de Aegon. El grueso de sus huestes cruzó el Aguasnegras y se encaminó al sur, hacia Bastión de Tormentas, al mando de Orys Baratheon. Lo acompañaba la reina Rhaenys, montada en Meraxes, el de los ojos dorados y las escamas plateadas. La flota Targaryen, encabezada por Daemon Velaryon, zarpó de la bahía del Aguasnegras y puso rumbo al norte, en dirección a Puerto Gaviota y el Valle. Iban con ellos la reina Visenya y Vhagar. En cuanto al rey, marchó hacia el noroeste, hacia el Ojo de Dioses y Harrenhal, la colosal fortaleza que era el orgullo y la obsesión del rey Harren el Negro, que la había terminado y ocupado el mismo día en que Aegon desembarcó donde se alzaría en el futuro Desembarco del Rey.

La oposición con que toparon las tres fuerzas Targaryen fue en todos los casos muy feroz. Los lores Errol, Fell y Buckler, abanderados de Bastión de Tormentas, sorprendieron a la avanzada de Orys Baratheon en el momento en que cruzaba el Rodeo, y abatieron a más de mil hombres antes de desaparecer de nuevo entre los árboles. Una flota Arryn reunida a toda prisa y engrosada por una docena de naves de guerra braavosis fue al encuentro de la flota Targaryen frente a las costas de Puerto Gaviota, y la derrotó. Entre los caídos estaba el almirante de

Aegon, Daemon Velaryon. Al propio Aegon le atacaron en la orilla sur del Ojo de Dioses, y no una, sino dos veces. La Batalla de los Juncos fue una victoria Targaryen, pero hubo muchas bajas en los Sauces Plañideros, donde dos de los hijos del rey Harren cruzaron el lago en barcoluengos con los remos enfundados y cayeron sobre la retaguardia.

Todas estas derrotas, sin embargo, acabaron por constituir simples reveses, ya que en última instancia los enemigos de Aegon carecían de respuesta a sus dragones. Los hombres del Valle hundieron una tercera parte de los barcos Targaryen y capturaron prácticamente otros tantos, pero cuando la reina Visenya se abatió sobre ellos desde el cielo fueron sus barcos los que se quemaron. Los lores Errol, Fell y Buckler permanecieron ocultos en los bosques que tan bien conocían hasta que la reina Rhaenys dio rienda suelta a Meraxes, y una pared de fuego barrió el bosque, convirtiendo los árboles en teas. Y en su viaje de regreso a Harrenhal por las aguas del lago, los vencedores de los Sauces Plañideros no estaban preparados para Balerion, que descendió sobre ellos del cielo matutino. Los barcoluengos de Harren ardieron. Sus hijos, lo mismo.

Los enemigos de Aegon también sufrieron el acoso de otros adversarios. Justo cuando Argilac el Arrogante reunía sus espadas en Bastión de Tormentas, unos piratas de los Peldaños de Piedra asaltaron las costas del cabo de la Ira para aprovecharse de su ausencia. De las Montañas Rojas irrumpieron invasores dornienses que asolaron las marcas. En el Valle, el joven rey Ronnel tuvo que hacer frente a una rebelión en las Tres Hermanas, por haber abjurado los hermaneños de cualquier lealtad al Nido de Águilas y haber proclamado como reina a lady Marla Sunderland.

Todo ello, sin embargo, eran simples molestias en comparación con lo que le ocurrió a Harren el Negro. A pesar de que la casa Hoare había gobernado las tierras de los ríos durante tres generaciones, los hombres del Tridente no sentían aprecio alguno por sus señores del Hierro. Harren el Negro había llevado a miles de personas a la muerte durante la construcción de su gran castillo de Harrenhal, lograda a costa de pillar materiales en las tierras de los ríos y de reducir a la mendicidad tanto a señores como al pueblo llano con sus ansias de oro. Por eso las tierras de los ríos se alzaron contra él, encabezadas por lord Edmyn Tully de Aguasdulces, que al ser convocado en defensa de Harrenhal se alineó con la casa Targaryen, izó en su castillo el estandarte del dragón y cabalgó junto a sus caballeros y arqueros para unir sus fuerzas a las de Aegon. Su desafío infundió ánimos a los otros señores de los ríos, y uno por uno los señores del Tridente renunciaron a Harren en beneficio de Aegon el Dragón. Blackwood, Mallister, Vance, Bracken, Piper, Frey, Strong… Todos cayeron sobre Harrenhal al frente de sus tropas de leva.

Al verse bruscamente en inferioridad numérica, el rey Harren el Negro se refugió en su fortaleza, supuestamente inexpugnable. Harrenhal era el mayor castillo jamás edificado en Poniente, y estaba dotado de cinco torres colosales, de una fuente inagotable de agua dulce, de enormes bodegas subterráneas bien provistas de víveres y de unos muros de piedra negra maciza, más altos que cualquier escalera y demasiado gruesos para que los quebrase algún ariete o los hiciera saltar en pedazos alguna catapulta. Harren atrancó sus puertas y se dispuso a soportar el asedio en compañía de los hijos y partidarios que le quedaban.



Visenya y Vhagar incendiando la flota de Arryn.

No eran esas las intenciones de Aegon de Rocadragón. Una vez sumadas sus fuerzas a las de Edmyn Tully y los otros señores de los ríos para cercar el castillo, envió a sus puertas a un maestre bajo un estandarte de paz, para parlamentar. Salió Harren a recibirle; era un anciano canoso, pero de fiero porte todavía con su negra armadura. Al ir acompañado cada rey con un abanderado y un maestre, aún se recuerdan las palabras que se intercambiaron.

—Capitulad —empezó diciendo Aegon— y podréis seguir siendo señor de las islas del Hierro. Capitulad y vuestros hijos vivirán para sucederos en el gobierno. Tengo ocho mil hombres fuera de vuestras murallas.

—Poco me importa lo que haya detrás de mis murallas —contestó Harren—. Son fuertes y recias.

—Pero no tan altas como para mantener a raya a los dragones. Los dragones vuelan.

—Yo construyo con piedra —dijo Harren—. La piedra no se quema.

A lo que Aegon respondió:

—Cuando se ponga el sol habrá llegado a su fin vuestro linaje.

Se dice que al oírlo, Harren escupió y regresó a su castillo. Una vez dentro mandó a todos sus hombres a los parapetos, armados con lanzas, arcos y ballestas, con la promesa de tierras y riquezas para quien lograse abatir al dragón. «Si yo tuviera una hija —proclamó Harren el Negro—, el matadragones también podría recibir su mano, pero en vez de eso le daré a una de las de Tully, o a las tres, si quiere. También puede quedarse con alguna de las cachorras de Blackwood, o de Strong, o cualquier moza engendrada por esos traidores del Tridente, esos señores del barro amarillo». A continuación Harren el Negro se retiró a su torre, rodeado por su guardia personal, y cenó con los hijos que le quedaban.

Al decaer la luz del sol los hombres de Harren el Negro escrutaron la naciente oscuridad,

aferrados a sus lanzas y ballestas. Quizás algunos, al no ver ningún dragón, pensaran que las amenazas de Aegon no tenían fundamento, pero Aegon Targaryen hizo volar muy alto a Balerion, más allá de las nubes, y tanto subió que el dragón se volvió tan pequeño como una mosca contra la luna. Solo entonces descendió hacia las murallas del castillo. Con sus alas negras como la pez Balerion surcó la noche. Cuando aparecieron bajo él las torres de Harrenhal, el dragón rugió con toda su furia y las bañó en fuego negro, entreverado de volutas rojas.



La destrucción de Harrenhal.

La piedra no se quema, había dicho Harren, pero su castillo no era solo de piedra. Madera, lana, cáñamo, paja, pan, cecina, cereales… En todo prendió el fuego. Tampoco los hombres del Hierro a su servicio eran de piedra. Rodeados de humo, envueltos en llamas, corrían gritando por los patios, se lanzaban de los pasos de ronda y morían al caer al suelo. De hecho, hasta la piedra se resquebraja y se derrite si el fuego es bastante caliente. Más tarde los señores de los ríos que estaban fuera del castillo dijeron que las torres de Harrenhal brillaban rojas en la noche como cinco grandes velas, y como velas empezaron a torcerse y a derretirse, mientras corrían por sus flancos chorros de piedra fundida.

Harren y sus últimos hijos perecieron en las llamas en las que quedó sumida aquella noche su monstruosa fortaleza. Con él murió la casa Hoare, así como el poder de las islas del Hierro en las tierras de los ríos. El día siguiente, frente a las humeantes ruinas de Harrenhal, el rey Aegon aceptó el juramento de fidelidad de Edmyn Tully, señor de Aguasdulces, y le nombró señor supremo del Tridente. También los otros señores de los ríos rindieron homenaje, a Aegon

como rey y a Edmyn Tully como legítimo señor. Cuando se hubieron enfriado bastante las cenizas para que no hubiese peligro en entrar en el castillo, se recogieron las espadas de los caídos, muchas de ellas rotas, derretidas o enroscadas como cintas de acero por el fuegodragón, y se enviaron en carro al Fuerte Aegon.

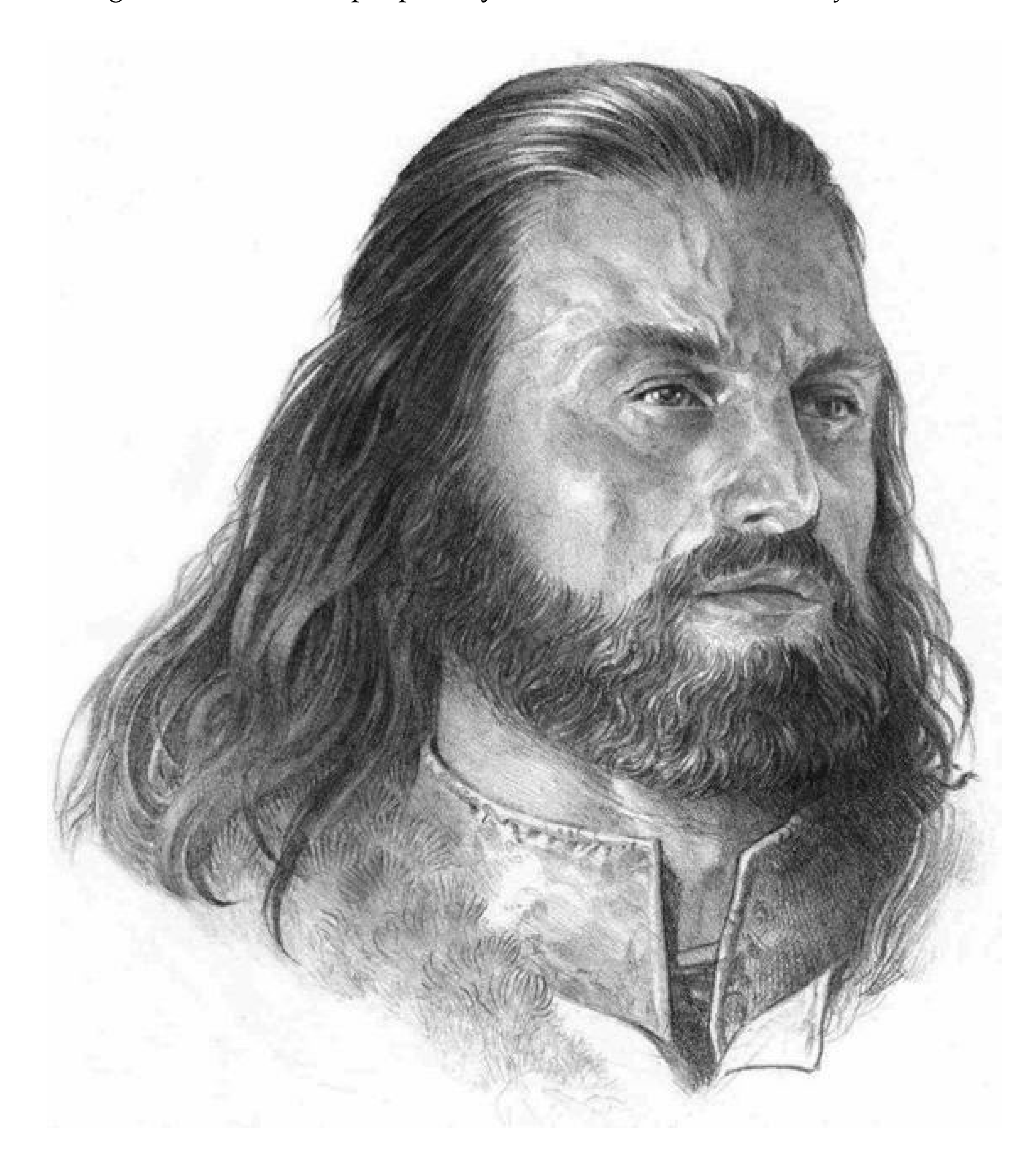
Al sureste los abanderados del rey de la tormenta dieron pruebas de una lealtad mucho mayor que la de los del rey Harren. Argilac el Arrogante se rodeó de un gran ejército en Bastión de Tormentas. El solar de los Durrandon era una poderosa fortaleza con un gran muro cortina más grueso aun que los de Harrenhal, y con fama, como esta, de ser inexpugnable a cualquier asalto. La noticia de la muerte del rey Harren llegó pronto a oídos de su viejo enemigo Argilac. Lord Fell y lord Buckler regresaron al ver acercarse el ejército (lord Errol había caído en la batalla), y le informaron acerca de la reina Rhaenys y su dragón. El viejo rey guerrero rugió que no tenía la menor intención de morir como Harren, cocido en su fortaleza como un cochinillo con una manzana en la boca, sino que, curtido como estaba en mil batallas, decidiría él mismo su destino con la espada en la mano. Salió pues por última vez de Bastión de Tormentas Argilac el Arrogante, a fin de ir al encuentro de sus enemigos en campo abierto.

La llegada del rey de la tormenta no tomó por sorpresa a Orys Baratheon y sus hombres. La reina Rhaenys, que volando a lomos de Meraxes había visto salir a Argilac de Bastión de Tormentas, pudo informar con pelos y señales a la mano del rey sobre el número y la disposición del enemigo. Orys se hizo fuerte en los montes del sur de Puertabronce, y desde aquella posición de dominio aguardó la llegada de los hombres de las tierras de la tormenta.

Al chocar ambos ejércitos, las tierras de la tormenta hicieron honor a su nombre: por la mañana empezó a llover sin parar, y a mediodía ya era una tormenta huracanada lo que caía. Los abanderados del rey Argilac le instaron a aplazar el ataque hasta el día siguiente, con la esperanza de que dejara de llover, pero el rey de la tormenta contaba casi con el doble de hombres que su enemigo, y con casi cuatro caballeros y caballos embardados por cada uno de los de su rival. Enfurecido al ver cómo ondeaban los mojados estandartes Targaryen en sus propios montes, el curtido y anciano rey no dejó de observar que la tormenta soplaba desde el sur, de cara a los hombres de los Targaryen, de modo que dio la orden de atacar, y así empezó la batalla que ha quedado en los anales como la Última Tormenta.

Los combates, muy encarnizados, se alargaron durante la noche y fueron mucho menos desiguales que la conquista de Harrenhal por Aegon. Tres veces condujo Argilac el Arrogante a sus caballeros contra las posiciones de Baratheon, pero la cuesta era escarpada y la lluvia había reblandecido y embarrado tanto el suelo que los caballos tenían dificultades para avanzar, por lo que las cargas perdieron toda su cohesión e ímpetu. Mejor les fue a los hombres de las tierras de la tormenta al enviar a sus lanceros monte arriba, a pie. Cegados por la lluvia, los invasores no los vieron subir hasta que ya era demasiado tarde, y al estar mojadas las cuerdas de los arcos nada podían hacer los arqueros. A la caída de un monte sucedió la de otro. El tercer y último ataque del rey de la tormenta y sus caballeros rompió el centro de Baratheon, pero topó con la reina Rhaenys y Meraxes. Incluso en tierra se mostró temible el dragón. Dickon Morrigen y el Bastardo de Refugionegro, que estaban al mando de la vanguardia, se vieron envueltos por el fuegodragón, como les ocurrió también a los caballeros de la guardia personal del rey Argilac.

Huyendo empavorecidos, los caballos de guerra arrollaron a los jinetes que tenían detrás y convirtieron la carga en un caos. El propio rey de la tormenta fue arrojado de su silla.



Orys Baratheon, primer señor de Bastión de Tormentas.

Aun así siguió luchando, y cuando Orys Baratheon descendió con sus hombres de la enfangada colina se encontró con que el anciano rey estaba manteniendo a raya a media docena de hombres, con otros tantos cadáveres a sus pies. «Apartaos», ordenó Baratheon. Desmontó para ir de igual a igual al encuentro del monarca y le ofreció al rey de la tormenta la última oportunidad de rendición. En vez de rendirse, Argilac le maldijo, y así empezó el combate entre el anciano rey guerrero, de larga y blanca cabellera, y la temible mano del rey, de negra barba. Se dice que ambos recibieron una herida, pero al final el último de los Durrandon vio cumplido su deseo: murió con la espada en la mano y una maldición en los labios. La muerte de su rey acabó con los ánimos de los hombres de las tierras de la tormenta. Al correr la voz de que había caído Argilac, sus señores y caballeros arrojaron la espada y emprendieron la huida.

Durante unos pocos días se temió que Bastión de Tormentas sufriera la misma suerte que Harrenhal, ya que Argella, la hija de Argilac, atrancó las puertas ante la proximidad de Orys Baratheon y las huestes Targaryen y se declaró reina de la tormenta. En vez de arrodillarse, los defensores de Bastión de Tormentas verterían hasta la última gota de sangre, prometió a la reina Rhaenys, llegada en alas de Meraxes al castillo con el objetivo de parlamentar. «Si os apoderáis de mi castillo solo obtendréis huesos, sangre y cenizas», anunció. Sin embargo, los soldados de la guarnición no parecían tan ansiosos de morir, ya que la misma noche izaron un estandarte de paz, abrieron de par en par las puertas del castillo y a lady Argella la entregaron amordazada, encadenada y desnuda en el campamento de Orys Baratheon.

Se dice que Baratheon le quitó las cadenas con sus propias manos, la envolvió en su capa, le sirvió vino y le habló con dulzura de la valentía de su padre y de cómo había muerto. Más tarde, en honor del rey caído, tomó como suyos el blasón y la divisa de los Durrandon. Su emblema pasó a ser el ciervo coronado, su solar Bastión de Tormentas, y su esposa lady Argella.

Controladas ya por Aegon el Dragón y sus aliados las tierras de los ríos y las de la tormenta, los otros reyes de Poniente vieron con claridad que se acercaba su turno. En Invernalia el rey Torrhen convocó a sus estandartes. Sabía, dadas las grandes distancias del Norte, que haría falta tiempo para formar un ejército. La reina Sharra del Valle, regente de su hijo Ronnel, se refugió en el Nido de Águilas, puso a punto sus defensas y mandó un ejército a la Puerta de la Sangre, acceso al Valle de Arryn. En su juventud la reina Sharra había sido ensalzada como «Flor de la Montaña», la más bella doncella de los Siete Reinos. Tal vez con la esperanza de que su hermosura sedujese a Aegon, le mandó un retrato, y se le ofreció en matrimonio a condición de que el rey nombrase heredero a su hijo Ronnel. El retrato llegó, pero se ignora si Aegon Targaryen contestó a la propuesta. Ya tenía dos reinas, y por aquel entonces Sharra Arryn era una flor marchita que le llevaba diez años.

Entretanto, los dos grandes reyes de occidente habían hecho causa común y aunado sus ejércitos, resueltos a acabar de una vez por todas con Aegon. De Altojardín salió Mern IX, de la casa Gardener, rey del Dominio, al frente de un poderoso ejército. Al pie de la muralla del castillo de Sotodeoro, solar de la casa de Rowan, se reunió con Loren I Lannister, rey de la Roca, que venía con sus propias tropas de las tierras del oeste, y a partir de ese momento ambos monarcas acaudillaron el más nutrido ejército jamás visto en Poniente: una milicia de cincuenta y cinco mil hombres en la que figuraban seiscientos señores de mayor o menor rango, así como más de cinco mil caballeros montados. «Nuestro puño de hierro», lo llamaba con jactancia el rey Mern. Junto a él cabalgaban sus cuatro hijos varones, y le servían de escuderos sus dos jóvenes nietos.

Los dos reyes no se entretuvieron mucho en Sotodeoro. Un ejército de aquella magnitud debía seguir en marcha, para no arrasar con todos los recursos del campo. Los aliados se pusieron inmediatamente en marcha hacia el nornoreste, cruzando hierbas altas y dorados trigales.

Aegon, que en su campamento, junto al Ojo de Dioses, había sido informado de su llegada, congregó sus fuerzas y avanzó al encuentro de sus nuevos enemigos. Acaudillaba cinco veces

menos hombres que los otros dos reyes, y gran parte de su ejército consistía en hombres juramentados a los señores de los ríos, cuya lealtad a la casa Targaryen era de nuevo cuño y no había sido puesta a prueba, pero al ser más pequeño su ejército podía moverse mucho más deprisa que sus enemigos. En la villa de Septo de Piedra se le unieron sus dos reinas, junto con sus dragones: Rhaenys desde Bastión de Tormentas y Visenya desde Punta Zarpa Rota, donde había aceptado muchas y fervientes promesas de fidelidad de los señores del lugar. Los tres Targaryen observaron desde las alturas cómo cruzaba el ejército de Aegon la cabecera del Aguasnegras y marchaba rápidamente hacia el sur.

Los dos ejércitos se unieron en las vastas y abiertas llanuras del sur del Aguasnegras, cerca de donde discurriría más tarde el camino del Oro. Para alegría de ambos reyes, sus rastreadores volvieron con información sobre los números y las disposiciones de los Targaryen. Al parecer contaban con cinco hombres por cada uno de los de Aegon, y la disparidad en señores y caballeros era aún mayor. Para colmo de bienes se encontraban en lugar amplio y abierto, todo pastos y trigales hasta donde alcanzaba la vista, ideal para la caballería. A diferencia de Orys Baratheon en la Última Tormenta, Aegon Targaryen no tenía la ventaja de la altura, y el suelo era firme, sin rastro de barro. Tampoco los importunaba la lluvia. Era un día despejado, aunque ventoso. Hacía más de dos semanas que no llovía.

El rey Mern había traído a la batalla más hombres que el rey Loren, por lo que exigió el honor de encabezar el centro. A su hijo y heredero, Edmund, se le asignó la vanguardia. El rey Loren y sus caballeros formaron la derecha, y lord Oakheart la izquierda. Al no haber barreras naturales en las que pudiera afianzarse la formación de los Targaryen, los dos reyes pensaban rodear a Aegon por ambos flancos y atacarle por detrás, a la vez que su «puño de hierro», una gran cuña de caballeros y grandes señores con armaduras, destrozaba el centro del ejército enemigo.

Por su parte, Aegon Targaryen dispuso a sus hombres en una especie de semicírculo erizado de lanzas y picas, con arqueros y ballesteros justo detrás y caballería ligera en ambos flancos. El mando de su ejército se lo entregó a Jon Motoon, señor de Poza de la Doncella, uno de los primeros enemigos que se había sumado a su causa. El rey pensaba combatir desde el aire, junto a sus reinas. También él se había fijado en la ausencia de lluvia. La hierba y el trigo que rodeaban a los ejércitos estaban altos, a punto para la cosecha, y muy secos.

Los Targaryen esperaron a que los dos reyes hicieran sonar sus trompetas y avanzasen bajo un mar de estandartes. La carga hacia el centro la encabezaba el rey Mern en persona a lomos de su corcel dorado. Iba a su lado su hijo Gawen, portador de su estandarte, una gran mano verde sobre campo blanco. Entre rugidos y alaridos, espoleados por cuernos y tambores, los Gardener y los Lannister cargaron contra sus enemigos bajo una tormenta de flechas y, barriendo a un lado a los lanceros Targaryen, hicieron estragos en sus filas. Para entonces, sin embargo, ya estaban por los aires Aegon y sus hermanas.

Aegon sobrevoló las filas de sus enemigos a lomos de Balerion, a través de una tormenta de lanzas, piedras y flechas, y se abatió varias veces para bañar en llamas a sus enemigos. Rhaenys y Visenya encendieron fuegos con el viento de cara al enemigo y detrás de él. La hierba seca y las mieses prendieron en seguida. El viento avivó las llamas y empujó el humo hacia los rostros

de las huestes de los dos reyes, que estaban avanzando. El olor del humo sembró el pánico entre sus monturas, y a medida que la humareda se hacía más densa, tanto los caballos como los jinetes perdieron toda visibilidad. Sus filas empezaron a romperse, mientras brotaban muros de fuego a su alrededor. Los hombres de lord Mooton, que no corrían peligro por soplar el viento en la otra dirección, esperaban con sus arcos y sus lanzas, y despacharon sin problemas a los hombres quemados o en llamas que salían dando tumbos de aquel infierno.

El Campo de Fuego fue el nombre que recibió posteriormente la batalla.

Más de cuatro mil hombres perecieron en las llamas, y otros mil por la espada, la lanza o la flecha. Decenas de miles sufrieron quemaduras, tan graves en algunos casos que les dejaron cicatrices de por vida. Entre los muertos estaba el rey Mern IX, así como sus hijos, nietos, primos y otros familiares. Un sobrino sobrevivió tres días, hasta morir a causa de sus quemaduras. Con él moría también la casa Gardener. Quien sobrevivió fue el rey Loren de la Roca, que al ver perdida la batalla cruzó a caballo un muro de fuego y humo y logró ponerse a salvo.

Los Targaryen perdieron a menos de cien hombres. La reina Visenya recibió un flechazo en el hombro, pero en poco tiempo se recuperó. Mientras sus dragones se cebaban en los muertos, Aegon ordenó que se recogieran sus espadas y se enviasen río abajo.

Loren Lannister fue apresado el día siguiente. El rey de la Roca depositó su espada y su corona a los pies de Aegon y se arrodilló para rendirle homenaje. Fiel a sus promesas, Aegon levantó al enemigo derrotado y le confirmó en sus tierras y sus señoríos, nombrándole señor de Roca Casterly y Guardián del Occidente. Los abanderados de lord Loren siguieron su ejemplo, al igual que muchos señores del Dominio, los que habían sobrevivido al fuegodragón.

La conquista de occidente, sin embargo, no era aún completa, así que el rey Aegon se despidió de sus hermanas y salió de inmediato para Altojardín con la esperanza de obtener su rendición antes de que pudiera tomarla algún otro pretendiente. Encontró el castillo en manos de su mayordomo, Harlan Tyrell, cuyos antepasados habían estado durante siglos al servicio de los Gardener. Tyrell entregó sin resistencia las llaves del castillo y juró fidelidad al rey conquistador. En recompensa, Aegon le concedió Altojardín y todos sus dominios, y le nombro Guardián del Sur y señor supremo del Mander, además de otorgarle el dominio sobre todos los antiguos vasallos de la casa Gardener.

La intención del rey Aegon era proseguir su marcha hacia el sur y someter por la fuerza Antigua, el Rejo y Dorne, pero durante su estancia en Altojardín llegó a sus oídos la noticia de un nuevo desafío. Torrhen Stark, rey en el Norte, había cruzado el Cuello y penetrado en la tierra de los ríos al frente de un ejército de treinta mil salvajes norteños. Aegon fue en seguida a su encuentro, volando hacia el norte por delante de su ejército en alas de Balerion, el Terror Negro. También avisó a sus dos reinas y a todos los señores y caballeros que se habían arrodillado ante él después de Harrenhal y el Campo de Fuego.

Cuando Torrhen Stark llegó a las orillas del Tridente se encontró con que al sur del río le esperaba un ejército más nutrido que el suyo. Señores de los ríos, hombres de Poniente, hombres de las tierras de la tormenta, hombres del Dominio… Habían venido todos. Y por encima de su campamento rondaban por el cielo Balerion, Meraxes y Vhagar, ensanchando sus

círculos cada vez más.

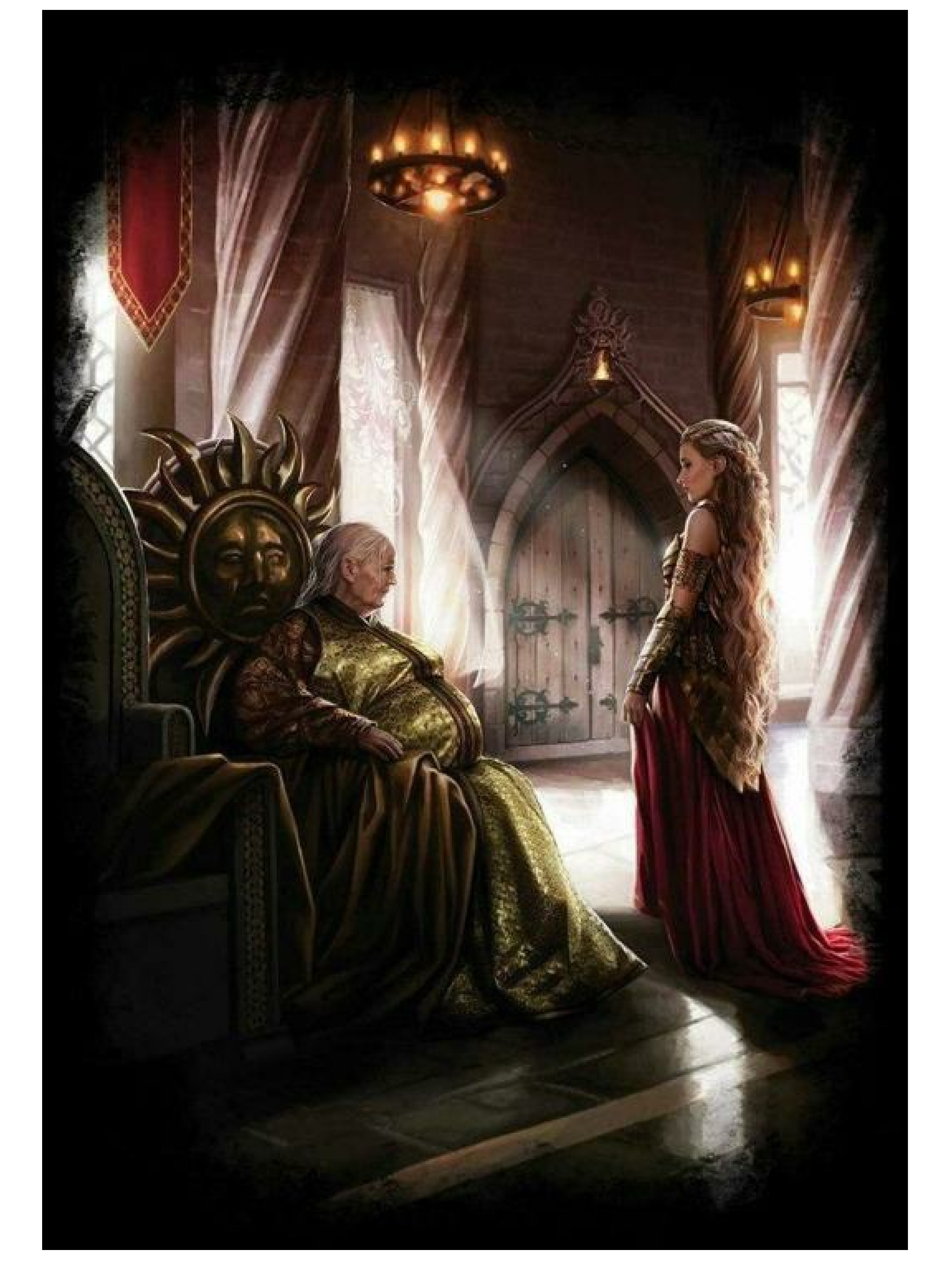


La sumisión de Torrhen Stark, el Rey que se Arrodilló.

Los rastreadores de Torrhen habían visto las ruinas de Harrenhal, donde aún ardían lentamente rojos fuegos bajo los escombros. También del Campo de Fuego había oído diversas relaciones el rey en el Norte, y sabía que si intentaba cruzar el río por la fuerza le esperaría el mismo destino. Algunos de sus abanderados lo exhortaban a pesar de todo a que atacase, insistiendo en que el valor norteño saldría vencedor. Otros le aconsejaban retirarse a Foso Cailin y hacerse fuerte ahí, en tierras del Norte. El hermano bastardo del rey, Brandon Nieve, se ofreció para cruzar él solo el Tridente, al amparo de la oscuridad, y matar a los dragones mientras dormían.

Cruzó Brandon el Tridente, sí, y por orden del rey Torrhen, pero lo hizo en compañia de tres maestres, y no para matar, sino para negociar. El intercambio de mensajes duró toda la noche. Por la mañana fue el propio Torrhen quien cruzó el Tridente y en su orilla sur se arrodilló, puso a los pies de Aegon la antigua corona de los reyes del Invierno y le juró fidelidad. Al levantarse ya no era rey, sino señor de Invernalia y Guardián del Norte. Desde entonces hasta hoy se recuerda a Torrhen Stark como «el Rey que se Arrodilló». Ningún hombre del Norte, sin embargo, dejó a orillas del Tridente sus huesos calcinados, ni tampoco acabaron retorcidas, derretidas o combadas ninguna de las espadas que recogió Aegon de lord Stark.

Una vez más se separaron Aegon Targaryen y sus reinas. Encaminándose de nuevo al sur, Aegon marchó hacia Antigua, mientras sus dos hermanas montaban en sus dragones, Visenya para un segundo intento en el Valle de Arryn y Rhaenys para ir a Lanza del Sol y los desiertos de Dorne.



El encuentro entre Meria Martell y Rhaenys Targaryen.

Sharra Arryn había fortalecido las defensas de Puerto Gaviota. También había apostado huestes muy nutridas en la Puerta de la Sangre y había triplicado las guarniciones de Piedra, Nieve y Cielo, los castillos de paso que custodiaban el camino al Nido de Águilas. Todas estas precauciones resultaron inútiles contra Visenya Targaryen, que sobrevolándolos a todos sobre las correosas alas de Vhagar se posó en el patio interior del Nido de Águilas. Cuando salió a pedirle cuentas la regente del Valle, seguida por una docena de guardias, encontró a Visenya con Ronnel Arryn sobre su rodilla. Miraba el niño al dragón, maravillado. «Madre, ¿puedo ir a volar con esta señora?», preguntó el pequeño. No se profirieron amenazas ni se intercambiaron palabras iracundas. Las dos reinas se sonrieron, y lo que intercambiaron fueron cortesías. A

continuación lady Sharra mandó traer las tres coronas (su diadema de regente, la pequeña corona de su hijo y la Corona Halcón de la Montaña y el Valle que llevaban desde hacía mil años los reyes de Arryn) e hizo entrega de ellas a la reina Visenya, junto con las espadas de su guarnición. Se dijo luego que el pequeño rey voló tres veces por encima de la cumbre de la Lanza del Gigante, y que al aterrizar era un pequeño señor. Así fue como Visenya Targaryen incorporó al reino de su hermano el Valle de Arryn.

Más ardua fue la conquista para Rhaenys Targaryen. El Paso del Príncipe, por donde se cruzaban las Montañas Rojas, estaba vigilado por un destacamento de lanceros dornienses. Rhaenys, sin embargo, no se enfrentó a ellos, sino que sobrevoló el paso y las arenas rojas y las blancas, y se abatió sobre Vaith para exigir su sumisión, pero encontró el castillo vacío y abandonado. En la villa de extramuros solo quedaban mujeres, niños y ancianos. A la pregunta de dónde estaban sus señores solo contestaban: «Se han ido». Rhaenys fue río abajo hasta Bondadivina, solar de la casa Allyrion, pero también estaba desierta. Reanudó su vuelo. Allá donde desembocaba en el mar el Sangreverde encontró la Ciudad de los Tablones, donde se tostaban al sol cientos de barcazas, barcas de pesca, gabarras, casas flotantes y navíos, unidos entre sí por sogas, cadenas y planchas para formar una ciudad flotante; solo unas cuantas mujeres y niños, sin embargo, levantaron la vista cuando Meraxes voló en círculos sobre la población.

El vuelo de la reina la llevó por fin a Lanza del Sol, el antiguo solar de la casa Martell, donde encontró esperando a la princesa de Dorne en su castillo abandonado. Contaba Meria Martell ochenta años, nos dicen los maestres, y llevaba sesenta gobernando a los dornienses. Era muy gruesa, ciega, casi calva, con una piel cetrina y abolsada. Argilac el Arrogante la había apodado «el Sapo Amarillo de Dorne». Ni su edad ni su ceguera, sin embargo, habían embotado su inteligencia.

—Ni lucharé contra vos —le dijo a Rhaenys la princesa Meria— ni me arrodillaré. Dorne no tiene rey. Decídselo a vuestro hermano.

—Así lo haré —repuso Rhaenys—, pero regresaremos, y la próxima vez traeremos fuego y sangre.

—Esas son vuestras palabras —dijo la princesa Meria—. Las nuestras son Nunca doblegado, Nunca roto. Podréis quemarnos, mi señora, pero no nos doblegaréis, ni nos quebrantaréis, ni haréis que nos inclinemos. Esto es Dorne. Aquí no se os quiere. Si volvéis, será a vuestra costa.

De ese modo se separaron la reina y la princesa, y Dorne siguió sin ser conquistada.

Más cálido recibimiento halló al oeste Aegon Targaryen. La mayor ciudad de todo Poniente, Antigua, estaba circundada por fuertes murallas, y gobernada por los Hightower del Faro, la más antigua, rica y poderosa de las casas nobles del Dominio. Antigua era también el centro de la Fe, morada del septón supremo, padre de los fieles, voz en la tierra de los nuevos dioses, al que obedecían millones de devotos en todos los reinos (excepto en el Norte, donde prevalecían aún los dioses antiguos), y las espadas de la Fe Militante, las órdenes guerreras llamadas por el pueblo llano Estrellas y Espadas.

Cuando Aegon Targaryen y sus huestes se acercaron a Antigua, sin embargo, se encontraron abiertas las puertas de la ciudad, y a lord Hightower dispuesto a rendirse. Resultó

que al llegar a Antigua la noticia del desembarco de Aegon, el septón supremo se había encerrado siete días y noches en el Septo Estrellado para pedirles consejo a los dioses. Decían que solo había comido pan y agua, y que había dedicado todas sus horas de vigilia a orar de un altar a otro. El séptimo día la Vieja había levantado su lámpara de oro para mostrarle el camino. Su Altísima Santidad había visto que si Antigua se alzaba en armas contra Aegon el Dragón estaba condenada a arder, y el Faro, la Ciudadela y el Septo Estrellado serían derribados.

Manfred Hightower, señor de Antigua, era un gobernante cauto y piadoso. Uno de sus vástagos de menor edad formaba parte de los hijos del Guerrero, y otro acababa de hacer sus votos como septón. Cuando el septón supremo le explicó la visión de que le había hecho partícipe la Vieja, lord Hightower decidió no oponerse por la fuerza de las armas al Conquistador. Por eso en el Campo de Fuego no ardió un solo hombre de Antigua, pese a ser los Hightower abanderados de los Gardener de Altojardín; y por eso lord Manfred fue al encuentro de Aegon el Dragón para darle la bienvenida y ofrecerle su espada, su ciudad y su juramento. (Hay quien dice que lord Hightower también ofreció la mano de su hija pequeña, que Aegon rehusó cortésmente para no ofender a sus dos reinas.)

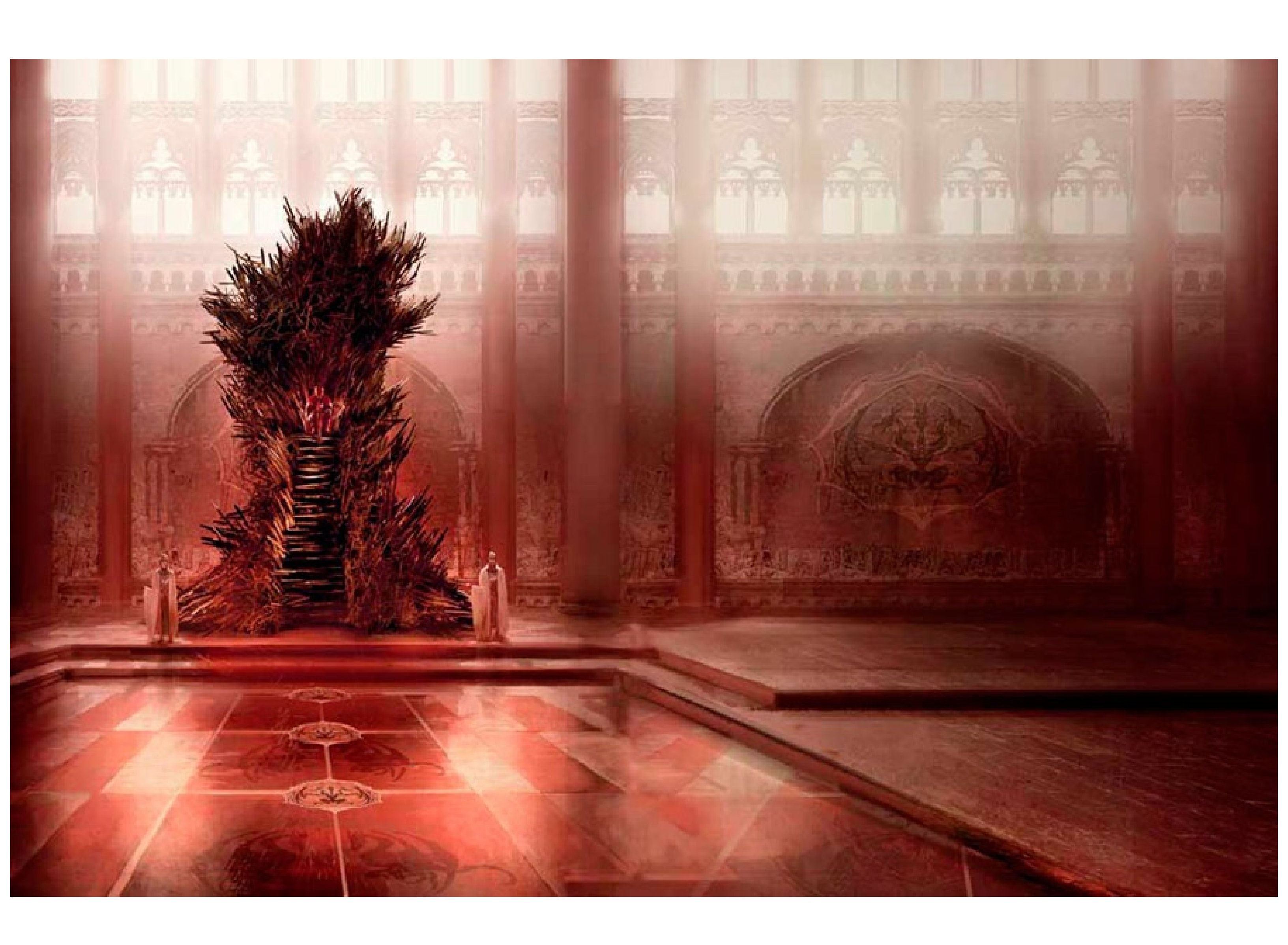
Tres días más tarde, en el Septo Estrellado, Su Altísima Santidad ungió en persona a Aegon con los siete óleos, le puso la corona en la cabeza y le proclamó Aegon de la casa Targaryen, el primero de su nombre, rey de los ándalos, los rhoynar y los primeros hombres, señor de los Siete Reinos y Protector del Reino. (La fórmula usada fue «los Siete Reinos», a pesar de que Dorne no se hubiera rendido. De hecho, no lo haría en más de un siglo.)

A la primera coronación de Aegon, junto a la desembocadura del Aguasnegras, no habían asistido más que algunos señores. En cambio, la segunda tuvo por testigos a cientos de ellos, y a su término decenas de miles de personas le aclamaron por las calles de Antigua, que recorrió a lomos de Balerion. Entre los presentes en la segunda coronación de Aegon figuraron los maestres y archimaestres de la Ciudadela. Quizá por ello fuera esta coronación, y no la del Fuerte Aegon, ni el día del desembarco de Aegon, lo que se fijó como inicio del reinado de este último.

Así, a partir de los Siete Reinos de Poniente, se forjó uno solo, por voluntad de Aegon el Conquistador y sus hermanas.

Concluidas las guerras, muchos esperaban que el rey Aegon eligiera como asiento de la monarquía la ciudad de Antigua. Otros, en cambio, creían que gobernaría desde Rocadragón, la antigua fortaleza insular de la casa Targaryen, pero el rey los sorprendió a todos proclamando su intención de que la corte residiese en la nueva ciudad que ya crecía al pie de los tres montes de la desembocadura del Aguasnegras, donde él y sus hermanas habían pisado por primera vez las tierras del oeste. Desembarco del Rey fue el nombre que se puso a la nueva población. Desde ella Aegon el Dragón rigió los destinos de su reino, recibiendo a la corte en un gran solio de metal hecho con las hojas derretidas, retorcidas, machacadas y rotas de sus enemigos muertos: un asiento peligroso que pronto se haría conocido en todo el mundo como el Trono de Hierro de Poniente.

Los
Reyes Targaryen





Aegon el Conquistador coronado por el septón supremo.

Aegon I

AUNQUE A LOS veintisiete años Aegon, el primero de su nombre, hubiera conquistado los Siete Reinos, le esperaba el magno reto de gobernar un reino recién formado. Las siete monarquías enfrentadas entre sí rara vez habían tenido paz, no ya fuera de sus fronteras, sino dentro, y para unirlas bajo una sola autoridad hacía falta un hombre excepcional. Fue una suerte

para el reino, pues, que Aegon lo fuese: un hombre dotado con creces de visión y determinación. Aunque su visión de un Poniente unido resultara de más arduo cumplimiento de lo que pudiera haber pensado él mismo (y mucho más onerosa, no hace falta decirlo), configuró el rumbo de la historia durante los siglos venideros.

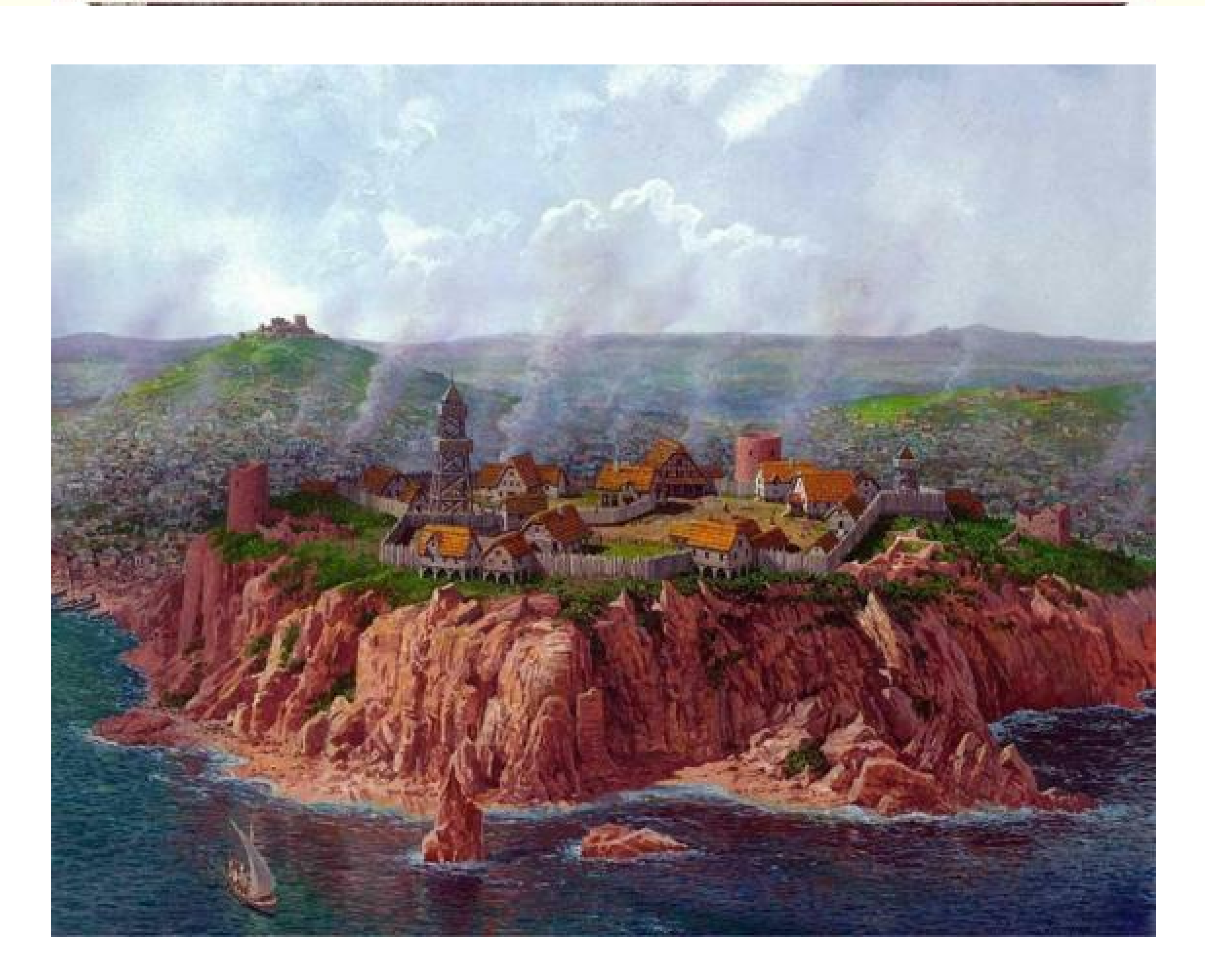
Fue Aegon quien vio nacer alrededor de su tosco Fuerte Aegon una gran ciudad regia que rivalizaría y superaría a Lannisport y Antigua. Aunque en sus orígenes Desembarco del Rey fuera un lugar superpoblado, fangoso y maloliente, siempre estaba pletórica de actividad. Para el pueblo llano se improvisó un septo en el Aguasnegras a partir del casco de una coca. Pronto se erigiría otro mucho más solemne en la Colina de Visenya, con dinero enviado por el septón supremo. (Con el tiempo se le sumaría el Septo del Recuerdo, en la Colina de Rhaenys, en memoria de la reina.) Donde en otros tiempos solo se veían barcas de pesca empezaron a aparecer cocas y galeras de Antigua, Lannisport, las Ciudades Libres y hasta las islas del Verano, a medida que los flujos comerciales se desplazaban desde Valle Oscuro y Poza de la Doncella hacia Desembarco del Rey. El Fuerte Aegon en sí se hizo más grande y rebasó su empalizada inicial para abarcar más partes de la Colina de Aegon. Se levantó una nueva torre de madera con muros de veinte varas, que permaneció en pie hasta 35 DC, cuando la echó abajo Aegon para que se pudiera edificar la Fortaleza Roja como un castillo digno de los Targaryen y sus herederos.

En 10 DC Desembarco del Rey ya era una auténtica ciudad, y en 25 DC había superado a Puerto Blanco y Puerto Gaviota, para convertirse en la tercera mayor del reino. Durante gran parte de ese tiempo, sin embargo, fue una ciudad sin murallas. Es posible que Aegon y sus hermanas considerasen que nadie se atrevería a asaltar una ciudad con dragones, aunque en 19 DC llegaron nuevas de que una flota pirata había saqueado la ciudad de Árboles Altos, en las islas del Verano, y se había llevado a miles de personas como esclavos, además de una auténtica fortuna. Inquieto por la noticia, y consciente de que ni él ni Visenya estaban siempre en Desembarco del Rey, Aegon ordenó por fin que se erigiese una muralla. El proyecto fue encargado al gran maestre Gawen y a la mano del rey, ser Osmund Strong. Aegon decretó que hubiera bastante espacio para el crecimiento intramuros de la ciudad, y que hubiera siete grandes torres para defender siete puertas, en honor de los Siete. La construcción empezó el año siguiente y en 26 DC había terminado.

A la vez que crecía la ciudad y prosperaba, sucedía lo mismo con el reino. Ello se debía en buena parte a los esfuerzos del Conquistador por granjearse el respeto de sus vasallos y del pueblo llano, cometido en el que muchas veces recibió la ayuda de la reina Rhaenys (mientras vivió), especialmente interesada por el pueblo. Rhaenys era también protectora de bardos y trovadores —cosa que a su hermana Visenya le parecía una pérdida de tiempo—, y esos bardos compusieron cantos en elogio de los Targaryen y los difundieron por el reino. Si por ventura contenían mentiras descaradas que hacían parecer aún más gloriosos a Aegon y sus hermanas, la reina no lo lamentaba, aunque pudieran hacerlo los maestres.

Mucho hizo también la reina por unir el reino mediante los enlaces que orquestó entre casas muy alejadas entre sí; de ahí que la muerte de Rhaenys en Dorne, en 10 DC, y la subsiguiente furia, fueran sentidas por gran parte del reino, muy apegado a su hermosa y bondadosa reina.

Según la historia del archimaestre Gyldayn, se propuso en la corte que Aegon dejase a la reina Visenya al frente de la construcción de la Fortaleza Roja, a fin de que el monarca no hubiera de soportar su presencia en Rocadragón; y es que con el paso de los años su relación, que nunca fue afectuosa, se volvió cada vez más distante.



Desembarco del Rey en sus inicios, y el Fuerte Aegon.

La «regla de los seis», que forma parte ahora del derecho consuetudinario, fue implantada por Rhaenys durante uno de los viajes del rey, que la dejó a ella en el Trono de Hierro. Los hermanos de una mujer muerta a palos por su esposo, que la sorprendió con otro hombre, elevaron una petición, y el marido se defendió observando con razón que era legítimo que un hombre castigase a una mujer adúltera (lo cual era bien cierto, aunque en Dorne no se use así), a condición de no usar una vara de más de un pulgar de grosor. Según los hermanos, sin embargo, él la había golpeado cien veces, cosa que el marido no negó. Tras deliberar con los maestres y septones, Rhaenys dictaminó que si bien era voluntad de los dioses que las mujeres cumplieran sus obligaciones para con sus esposos, y que por lo tanto era legítimo azotarlas, solo podían propinarse seis azotes,

uno por cada uno de los Siete, a excepción del Desconocido, que era la muerte; y por ello sentenció que noventa y cuatro de los golpes del marido habían sido contrarios a la ley, y accedió a que los hermanos de la difunta le infligieran otros tantos al esposo.



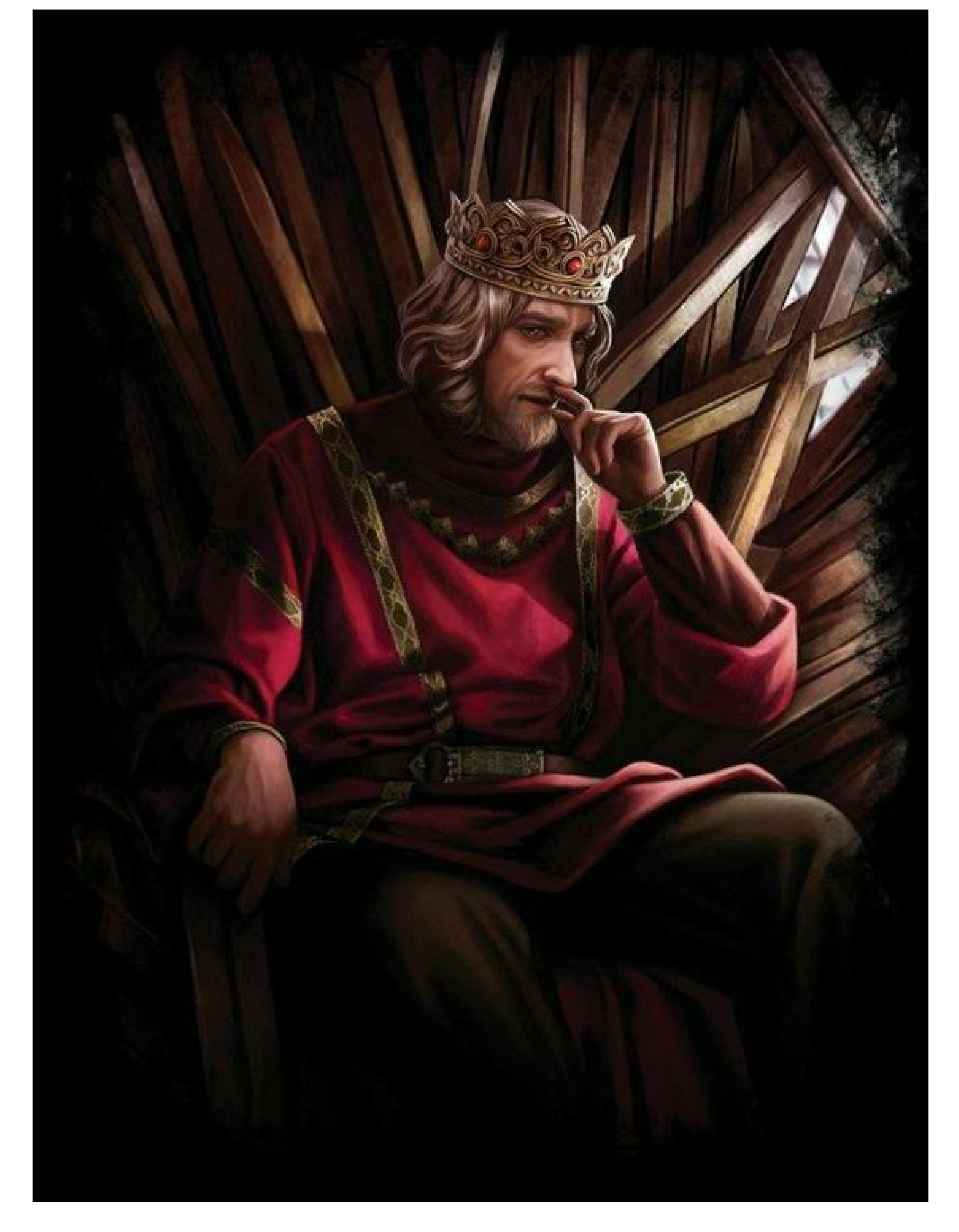
La corona de Aegon el Conquistador.

Aenys I

CUANDO MURIÓ EL Dragón, a la edad de sesenta y cuatro años, solo los dornienses habían puesto en cuestión su autoridad. Había gobernado sabiamente, dejándose ver mucho durante sus desplazamientos, manifestando la debida deferencia a los septones supremos, recompensando los buenos servicios y ayudando a quien lo necesitase. Aun así, bajo la superficie de aquel reinado mayormente pacífico hervía una olla de discordias. En su fuero interno muchos de sus súbditos seguían añorando los antiguos tiempos en que las grandes casas regían sus dominios sin que nadie cuestionase su soberanía. Otros abrigaban deseos de venganza por algún ser querido muerto durante las guerras. Otros, en fin, veían a los Targaryen como abominaciones: hermanos casados con hermanas, uniones incestuosas que engendraban herederos deformes. La fuerza de Aegon y sus hermanas —y de los dragones de los tres— había sido suficiente para someter a quienes se oponían a ellos. De sus herederos no puede decirse lo mismo.

Quien subió al trono en 37 DC, a la edad de treinta años, fue Aenys, primogénito de Aegon y su amada Rhaenys. Fue coronado con gran pompa en la Fortaleza Roja, todavía en construcción, y en vez de ponerse el aro de acero valyrio de su padre se cubrió con una corona de oro muy elaborada.

Aunque su padre y su hermano, Maegor (hijo de Visenya), fueran guerreros natos, Aenys era de otra pasta. Había sido un niño débil y enfermizo, y siguió siendo ambas cosas durante sus primeros años. Abundaban los rumores de que no podía ser hijo de un guerrero sin par como Aegon el Conquistador. De hecho, era bien sabido que la reina Rhaenys se deleitaba con los cantores apuestos y con los ingeniosos comediantes. Tal vez uno de ellos fuera el padre del niño. Los rumores, sin embargo, fueron decreciendo hasta morir cuando a aquel niño enfermizo le dieron una cría de nombre Azogue. Al crecer el dragón lo hizo también Aenys.



El rey Aenys I en el Trono de Hierro.

A pesar de todo seguía siendo un soñador, aficionado a la alquimia y protector de bardos, comediantes y mimos. Por otra parte, ansiaba demasiado la aprobación ajena y temía decepcionar a un bando u otro. Este defecto fue la principal mancha en su reinado y la causa de una muerte temprana e ignominiosa.

Tras la muerte del Conquistador no tardaron en surgir desafíos a la autoridad de los Targaryen. El primero fue el de un bandido y forajido, Harren el Rojo, que se decía nieto de Harren el Negro. Con la ayuda de un criado del castillo se apoderó de Harrenhal y de quien era entonces su señor, lord Gargon, de triste fama (recordado como Gargon el Invitado por su costumbre de presentarse en todas las bodas dentro de sus dominios para ejercer el derecho de

pernada). Lord Gargon fue castrado en el bosque de dioses del castillo, y le dejaron desangrarse mientras Harren el Rojo se proclamaba señor de Harrenhal y rey de los Ríos.

Todo ello sucedió mientras el rey se hallaba en Aguasdulces, huésped de sus señores, los Tully. Sin embargo, cuando Aenys y lord Tully fueron a resolver la amenaza se encontraron vacío Harrenhal, pasados por la espada a los hombres leales a lord Gargon y reintegrados al bandidaje Harren el Rojo y sus secuaces.

Pronto aparecieron más rebeldes en el Valle y las islas del Hierro, mientras un dorniense que se hacía llamar el Rey Buitre reunía a miles de seguidores para enfrentar a los Targaryen. Según el gran maestre Gawen, la noticia dejó al rey estupefacto, ya que imaginaba ser muy querido por el pueblo llano. También esta vez pecó de indecisión: al principio ordenó que zarpara un ejército hacia el Valle para ocuparse del usurpador Jonos Arryn, pero de pronto revocó la orden por miedo a que Harren el Rojo y sus hombres se infiltraran en Desembarco del Rey. Incluso convocó a un Gran Consejo para debatir la respuesta a todos esos asuntos, pero por fortuna para el reino hubo otros que actuaron con más celeridad.

Lord Royce de Piedra de las Runas formó un ejército que barrió a los rebeldes encabezados por Jonos Arryn, y a este y sus adictos los acorraló en el Nido de Águilas. Mal refugio, con todo, mostró ser el Nido de Águilas ante la visita del príncipe Maegor a lomos de Balerion, el Terror Negro (el dragón que siempre había deseado, y que con la muerte de su padre podía por fin reclamar). Jonos y sus seguidores murieron todos ahorcados a manos de Maegor.

Mientras tanto, en las islas del Hierro, el hombre que decía ser el rey Lodos renacido fue prestamente eliminado por lord Goren Greyjoy, que envió al rey Aenys su cabeza en salmuera. A cambio de ello, Aenys acordó a lord Goren un favor, que este usó para erradicar la Fe de las islas del Hierro, para consternación del resto del reino.

En cuanto al Rey Buitre, los Martell apenas prestaron atención a esta pequeña insurrección dentro de sus fronteras. Si bien la princesa Deria dio garantías a Aenys de que los Martell solo querían la paz y hacían cuanto podían para sofocar la rebelión, la tarea quedó principalmente en manos de los señores marqueños. Al principio el llamado Rey Buitre parecía digno rival para ellos. Sus victorias iniciales le granjearon más apoyos, hasta el punto de que sus seguidores llegaron a ser unos treinta mil. Solo al dividir este gran ejército (tanto por falta de víveres con que alimentarlos como por la seguridad de que cada una de las dos partes era capaz de derrotar a cualquier contrincante que se le presentara) empezaron los problemas del Rey Buitre. A partir de aquel momento pudo ser gradualmente derrotado por quien fuera mano del rey, Orys Baratheon, y por el poder de los señores marqueños, con especial mención de Sam Tarly el Salvaje, cuya espada, Veneno de Corazón, adquirió fama de haber quedado teñida de roja desde la empuñadura hasta la punta por haberse hincado en decenas de dornienses durante la persecución del Rey Buitre.

El primer rebelde fue también el último. Harren el Rojo, que aún andaba suelto, fue acorralado finalmente por la mano de Aenys, lord Alyn Stokeworth. Durante la batalla subsiguiente Harren mató a lord Alyn y fue muerto a su vez por el escudero de la mano.

Restablecida la paz, el rey dio las gracias a los principales señores y paladines que habían vencido a los rebeldes y enemigos del trono. La mayor recompensa se la llevó su hermano, el

príncipe Maegor, a quien Aenys nombró nueva mano del rey. En su momento parecía la elección más sensata, pero en ella estaban las semillas de la ruina de Aenys.

Desde hacía largo tiempo los valyrios tenían la costumbre de casarse con miembros de su propia familia, a fin de preservar los reales linajes. No era, sin embargo, uso nativo de Poniente, donde la Fe lo consideraba una abominación. Con todo, el Dragón y sus hermanos habían sido aceptados sin protestas, y así en 22 DC, cuando el príncipe Aenys casó con Alyssa Velaryon, hija del consejero naval y lord almirante del rey, no salió el tema a colación. La novia era Targaryen por parte de madre. No era, pues, más que prima. Llegó, con todo, el día en que pareció que se reanudase la tradición y se precipitaron los acontecimientos.

La reina Visenya propuso que Maegor contrajese matrimonio con la primera hija de Aenys, Rhaena. El septón supremo se opuso con vehemencia, y al final Maegor se casó con una sobrina del propio septón, lady Ceryse, de la casa Hightower, pero el matrimonio no dio frutos. El de Aenys, por el contrario, siguió dándolos: después de Rhaena llegó el primogénito y heredero, Aegon, seguido por Viserys, Jaeharys y Alysanne. Envidioso tal vez, después de ser mano durante dos años (y de que a su hermano se le diera una hija más, Vaella, muerta a muy corta edad), Maegor escandalizó al reino en 39 DC al anunciar que se había casado en secreto por segunda vez, con Alys, de la casa Harroway. Lo hicieron según el rito valyrio, con la reina Visenya en funciones de oficiante, ya que ningún septón había estado dispuesto a cumplirlas. Fue tal la indignación popular que Aenys no tuvo más remedio que mandar a su hermano al exilio.

DE LA HISTORIA DEL ARCHIMAESTRE GYLDAYN

Entre los Targaryen había regido siempre la tradición de casarse dentro de la familia. Desposarse entre hermanos se consideraba lo ideal. De no ser posible, las jóvenes podían contraer matrimonio con un tío, primo o sobrino, y los jóvenes con una prima, tía o sobrina. Esta práctica se remontaba a la antigua Valyria, donde era común en muchas de las familias de mayor raigambre, sobre todo si criaban y montaban en dragones. «La sangre del dragón debe mantenerse pura», rezaba el dicho. Por otra parte, algunos de los príncipes brujos tomaban cuando les placía a más de una esposa, aunque no era tan común como el matrimonio incestuoso. En Valyria, antes de la Maldición, se rendía culto a mil dioses, escriben los doctos, pero como ninguno de ellos inspiraba temor había pocas voces que osaran elevarse contra estas costumbres. No podía decirse lo mismo de Poniente, donde el poder de la Fe era indiscutible. El incesto era considerado un vil pecado, tanto padres e hijos como entre hermanos, y los frutos de tales uniones eran tenidos por abominaciones a los ojos de los dioses y los hombres. Visto en retrospectiva, queda claro que el conflicto entre la Fe y la casa Targaryen era inevitable.

Si el exilio satisfizo a Aenys, no le pareció suficiente al septón supremo, y ni el

nombramiento como nueva mano de Aenys del prestigioso septón y taumaturgo Murmison logró rehacer por completo los puentes con la Fe. En 41 DC, para colmo de males, Aenys decidió desposar a la mayor de sus hijas, Rhaena, con su hijo y heredero, Aegon, a quien nombró príncipe de Rocadragón en sustitución de Maegor. Del Septo Estrellado salió una acusación como nunca la había recibido rey alguno: la de «rey Abominación»; y en un súbito acceso de piedad tanto señores como pueblo llano, afecto hasta entonces a Aenys, se volvieron contra él.

El septón Murmison fue expulsado de la Fe por haber oficiado la ceremonia. Una semana más tarde, mientras cruzaba la ciudad en litera, los celosos clérigos humildes, levantados en armas, lo despedazaron. Los hijos del Guerrero empezaron a fortificar la Colina de Rhaenys, convirtiendo así el Septo del Recuerdo en una fortaleza capaz de hacer frente al rey. Por si fuera poco, algunos clérigos humildes intentaron dar muerte al monarca y a su familia dentro del propio castillo, escalando la muralla y entrando sin ser vistos en los reales aposentos. La familia real solo sobrevivió gracias a un caballero de la Guardia Real.

En vista de la situación, Aenys se fue de la ciudad con su familia para refugiarse al abrigo de Rocadragón, donde Visenya le aconsejó que, recurriendo a sus dragones, arrasara a sangre y fuego los dos septos, el Estrellado y el del Recuerdo; pero el rey, incapaz de tomar decisiones firmes, cayó enfermo de terribles calambres en el estómago y de descomposición. A finales de 41 DC la mayoría del reino se había vuelto contra él. Por los caminos, miles de clérigos humildes ponían en jaque a los partidarios del monarca, y decenas de señores se alzaron en armas contra el Trono de Hierro.

Aenys quedó al cuidado de la reina viuda, Visenya, y al principió parecía mejorar, pero sufrió un ataque al conocer la noticia de que su hijo y su hija estaban sitiados en el castillo de Crakehall, donde se habían refugiado al ser interrumpido su viaje anual por los levantamientos contra el trono. Falleció a los tres días, y al igual que su padre, siguiendo la usanza de los antiguos valyrios, fue incinerado en Rocadragón.

Más tarde, tras la muerte de Visenya, se insinuó que el repentino fallecimiento del rey Aenys fue obra de ella, y hubo quien la acusó de parricida y matarreyes. ¿Acaso no había preferido en todo a Maegor sobre Aenys? ¿Acaso no albergaba la ambición de que su hijo ascendiera al trono? Ya que tanto desagrado le inspiraba su hijastro y sobrino, ¿por qué lo había cuidado? Si de alguna virtud había parecido carecer Visenya era de la compasión. Se trata de un punto que no puede dirimirse a la ligera, ni para bien ni para mal.



El incendio del Septo del Recuerdo.

Maegor I

MAEGOR, EL PRIMERO de su nombre, llegó al trono tras la súbita muerte de su hermano, el rey Aenys, en 42 DC, y mereció con creces el apodo por el que más se le recuerda, Maegor el Cruel, ya que jamás se ha sentado en el Trono de Hierro un rey de mayor crueldad. Su reinado empezó con sangre, y con sangre terminó. Cuentan las crónicas que se gozaba en la guerra, pero que lo que más ansiaba era la violencia, así como la muerte y el dominio absoluto de cuanto consideraba suyo. Hoy todavía hay quien da las gracias de que su tiranía fuese breve, pues ¿quién sabe cuántas casas nobles habrían desaparecido para siempre solo para saciar sus deseos?

Siempre se dijo que Aenys sabía usar correctamente la espada y la lanza, pero que no iba mucho más allá de no quedar en evidencia. En cambio, Maegor ya vencía en combate cuerpo a cuerpo a curtidos caballeros a la edad de trece años, y ganó rápido renombre durante el torneo real de 28 DC, en el que derrotó consecutivamente en liza a tres caballeros de la Guardia Real, antes de salir también victorioso en el combate cuerpo a cuerpo. Fue armado caballero por el rey Aegon a los dieciséis, convirtiéndose en el caballero más joven de la época en el reino.

En cuanto estuvo sepultado Aenys, Visenya montó en Vhagar y voló hacia oriente para traer de Pentos a los Siete Reinos a su exiliado hijo Maegor. Cruzó este último el mar Angosto a lomos de Balerion, y estuvo el tiempo necesario en Rocadragón para ser coronado con la corona de acero valyrio de su padre, no con la de su hermano, más ornamentada.

El gran maestre Gawen protestó, alegando que según las leyes de la sucesión era el príncipe Aegon, primogénito de Aenys, quien debía ser rey. En respuesta, Maegor lo declaró traidor y lo decapitó de un solo tajo. Pocos hubo a partir de ese momento que respaldaran las pretensiones de Aegon. Volaron cuervos con la nueva de que había sido coronado un nuevo rey, el cual dispensaría un trato justo a sus leales, y a quienes se le opusieran les daría la muerte de un traidor.

Entre los principales enemigos de Maegor se hallaba la Fe Militante (las órdenes de los hijos de Guerrero y de los clérigos humildes), contra la que libró una guerra que se mantuvo siempre como telón de fondo de su reinado. En Desembarco del Rey las órdenes militantes se habían apoderado del Septo del Recuerdo y de la Fortaleza Roja, a medio construir, pero Maegor llegó volando a la ciudad a lomos de Balerion, sin temerle a nada, y plantó en la cima de la Colina de Visenya el dragón rojo de la casa Targaryen, para quien deseara unirse a él; y fueron miles los que lo hicieron.

Acto seguido, Visenya llamó a ponerse a prueba a toda persona que negase el derecho de Maegor al gobierno, y hubo quien aceptó. El capitán de los hijos del Guerrero, ser Daemon

Morrigen, llamado Daemon el Devoto, se prestó a un juicio de siete a la antigua usanza: él y seis compañeros de orden contra el rey y sus seis paladines. De este pulso, que puso el propio reino en el fiel de la balanza, han quedado muchos testimonios y relatos, a menudo contradictorios. Sabemos sin embargo que el último en pie fue el rey Maegor, aunque justo al final recibió un grave impacto en la cabeza y cayó inconsciente instantes después de que muriera el último de los hijos del Guerrero.

Veintisiete días estuvo el rey sin dar señales de vida. El vigésimo octavo llegó de Pentos la reina Alys (Maegor aún no tenía descendencia), acompañada por una beldad pentoshi de nombre Tyanna de la Torre. Quedó claro que se había convertido en la amante de Maegor durante el exilio, y hubo rumores de que también de la reina Alys. Tras reunirse con Tyanna, la reina viuda dejó al rey exclusivamente a su cuidado, cosa que alarmó a los partidarios de Maegor.

El trigésimo día desde el juicio de siete, el rey despertó al alba y salió a la muralla. Fueron miles quienes le aplaudieron, pero ninguno en el Septo del Recuerdo, donde se habían congregado cientos de hijos del Guerrero para la plegaria matinal. Maegor montó en Balerion y voló desde la Colina de Aegon a la de Rhaenys, desde donde desató sin previo aviso el fuego del Terror Negro. Algunos trataron de huir del incendio del Septo del Recuerdo, pero fueron abatidos por los arqueros y lanceros que había dispuesto Maegor. Se dice que los alaridos de los moribundos, y de los que se quemaban vivos, resonaron por toda la ciudad.

Pero solo era el principio de la guerra de Maegor contra la Fe Militante. El septón supremo se mantenía acérrimamente contrario a su reinado, y Maegor seguía sumando cada vez más señores a su causa. La batalla del Puente de Piedra hizo grandes estragos entre los clérigos humildes. Se dice que las aguas del Mander eran rojas hasta veinte leguas, y a partir de entonces el puente y el castillo que lo custodiaba recibieron el nombre de Puenteamargo.

Mayor aún fue la batalla que tuvo como escenario la Forca Grande del Aguasnegras, y en la que lucharon contra el rey trece mil clérigos humildes, así como cientos de caballeros del capítulo de Septo de Piedra de los hijos del Guerrero, y otros cientos comandados por señores rebeldes de las tierras de los ríos y las del oeste. Fue una batalla sin piedad que duró hasta la noche, y en la que el rey Maegor obtuvo una victoria decisiva. Durante ella el rey voló a lomos de Balerion, y a pesar de que la lluvia sofocase las llamas del Terror Negro, el dragón dejó tras de sí una estela de muerte.

La Fe Militante siguió siendo el más acérrimo enemigo de Maegor, y Maegor de ella, a lo largo de todo su reinado. Ni aun la misteriosa muerte, en 44 DC, del septón supremo, cuyo sucesor, mucho más afable y dócil, trató de desarticular a las Espadas y las Estrellas, hizo gran cosa para reducir la constante violencia. Las guerras de Maegor contra ellos se vieron agravadas por los múltiples matrimonios con los que trató de engendrar un heredero; y es que, por muchas que fueran las mujeres con las que se casaba (o acostaba), persistía en no tener hijos. Convirtió en esposas a las que eran viudas por su culpa, mujeres de fertilidad demostrada, pero los únicos hijos nacidos de su simiente resultaron ser monstruosidades: deformes, sin ojos ni extremidades, o con partes simultáneamente de hombre y de mujer.

Un honor sí merece el reinado de Maegor: el de haber terminado la Fortaleza Roja, el año 45

DC. El proyecto lo empezó el rey Aegon, y le dio continuidad el rey Aenys, pero fue Maegor quien se ocupó de darle fin. Yendo más allá de los planes tanto de su padre como de su hermano, erigió, dentro del gran castillo, otro con foso que recibió posteriormente el nombre de Torreón de Maegor, pero lo más señalado que hizo fue ser el primero en ordenar la perforación de túneles y pasadizos secretos. Se incorporaron falsos muros y trampillas, sin contar la gran cantidad de túneles que recorrían toda la Colina Alta de Aegon. El rey se consagró a supervisar la construcción, como si poco le importase carecer de descendencia, y tras designar nueva mano a su suegro, lord Harroway, le cedió el gobierno durante una temporada, mientras él velaba por la finalización del castillo.

Incluso este gran logro, sin embargo, tomó un cariz horrendo, como fue la tónica del reinado de Maegor. Concluida la fortaleza, el rey organizó una desenfrenada fiesta para los albañiles, canteros y otros artesanos que habían contribuido a su erección, pero después de tres días de juerga a expensas del rey fueron todos pasados por la espada, a fin de que solo Maegor conociera los secretos de la Fortaleza Roja.



La batalla del Puente de Piedra.

DE LA HISTORIA DEL ARCHIMAESTRE GYLDAYN

A duras penas se había puesto en su sitio la última piedra de la Fortaleza Roja cuando Maegor ordenó retirar de lo alto de la Colina de Rhaenys las ruinas del Septo del Recuerdo, y con ellas los huesos y las cenizas de los hijos del Guerrero que habían fallecido en aquel lugar. Ordenó que en su sitio se erigiese un gran «establo de dragones» hecho de piedra, una guarida digna de Balerion, Vhagar y su progenie. Así empezó a construirse el Pozo Dragón. Tal vez no sea de extrañar que resultara difícil encontrar albañiles, picapedreros y peones dispuestos a trabajar en el proyecto. Tantos hombres huyeron que al final el rey se vio obligado a recurrir como mano de obra a presos de las mazmorras de la ciudad, supervisados por albañiles traídos de Myr y Volantis.

Al final la perdición de Maegor se debió a una confluencia entre la Fe y su familia. En 43 DC su sobrino, el príncipe Aegon, trató de recuperar el trono que le correspondía por derecho, en lo

que recibiría el nombre de la gran Batalla Bajo el Ojo de Dioses. En esta batalla halló la muerte Aegon, que dejó a su esposa y hermana Rhaena y a sus dos hijas gemelas. También se perdió su dragón, Azogue.

A finales de 45 DC el rey Maegor se embarcó en una nueva campaña contra la revoltosa Fe Militante, que no había depuesto las armas, tal como reclamaba el nuevo septón supremo. Según un inventario de la época, el año siguiente el rey trajo como trofeo de su campaña dos mil cráneos, dijo que de hijos del Guerrero y clérigos humildes, aunque a muchos les pareció más probable que fuesen de simples labriegos que tuvieron la mala suerte de estar donde y cuando no tenían que estar. Día tras día, el reino se le volvía en contra al rey.

La muerte de la reina viuda Visenya en 44 DC fue un hecho señalado, que no pareció afectar en demasía, todo sea dicho, a Maegor. Visenya había sido su máxima aliada y su mayor respaldo, la persona que desde su nacimiento había intentado ponerle por delante de su hermano mayor Aenys y había hecho todo lo posible por afianzar su legado. En la confusión a la que dio lugar su muerte huyó sin ser vista la viuda de Aenys, la reina Alyssa, llevándose a sus hijos y a Hermana Oscura, la espada de acero valyrio de Visenya. La huida fue un suplicio para el segundo en edad de los hijos de Alyssa y Aenys después de Aegon, el príncipe Viserys, que, destinado a la Fortaleza Roja como escudero del rey, murió tras nueve días de interrogatorio a manos de Tyanna de la Torre. Durante dos semanas el rey dejó su cuerpo como un simple despojo en el patio del castillo, con la esperanza de que la noticia obligase a la reina Alyssa a reclamarlo, pero ella no volvió. Tenía Viserys al fallecer quince años.

En 48 DC el septón Moon y ser Joffrey Doggett —también llamado el Perro Rojo de los Montes— encabezaron a los clérigos humildes contra el rey, y Aguasdulces se puso de su lado. Cuando también lord Daemon Velaryon, almirante de la real flota, se volvió en contra de Maegor, fueron muchas las grandes casas que se unieron a él. El tiránico reinado de Maegor no podía ya ser tolerado, y el reino se levantó para ponerle fin. Lo que lo unió fueron las pretensiones al trono del joven príncipe Jaeharys (el único hijo de Aenys y Alyssa que seguía con vida, y que ya había cumplido los catorce), respaldadas por el señor de Bastión de Tormentas, a quien Jaeharys había nombrado protector del reino y mano del rey. Al enterarse de la proclamación de su hermano, la reina Rhaena —con quien se había casado Maegor a la muerte de Aegon— huyó con su dragón Fuegosoñado, no sin antes robar Fuegonegro mientras dormía su rey y esposo. Hubo incluso dos miembros de la Guardia Real que abandonaron a Maegor para ponerse al servicio de Jaeherys.



Maegor I muerto en el Trono de Hierro.

La respuesta de Maegor fue lenta y confusa. Se diría que esta serie de traiciones (sumada acaso a la pérdida de los consejos de su madre) le dejó a su modo tan quebrantado como Aenys. Convocó a Desembarco del Rey a sus leales, pero solo acudieron señores de las tierras de la corona de poca importancia, que pocas fuerzas podían reunir contra los muchos enemigos del rey. Tarde era ya, la hora del lobo, cuando salieron los señores restantes de la cámara del consejo, dejando solo a Maegor con sus negras cavilaciones. Por la mañana, a primera hora, fue hallado muerto en el trono, con las vestiduras empapadas de sangre y los brazos desgarrados por las púas del Trono de Hierro.

Así murió Maegor el Cruel. Las circunstancias de su muerte han dado pie a muchas

conjeturas. Por mucho que insistan los bardos en convencernos de que fue el propio Trono de Hierro el que le mató, hay quien sospecha de la Guardia Real, o de algún albañil a quien no pudo matar el rey, y que sabía los secretos de la Fortaleza Roja. Acaso tenga más visos de verdad la teoría de que el rey prefirió el suicidio a la derrota. Sea cual sea la verdad, fue un reinado que acabó de la única manera posible después de los seis años de terror infligidos al reino por Maegor. Sin embargo, el reinado de su sobrino cerraría en gran medida las profundas heridas que había dejado en los Siete Reinos.



Las esposas de Maegor el Cruel (izquierda, de arriba a abajo: Ceryse Hightower, Tyanna de la Torre y Alys Harroway; derecha, de arriba a abajo: Elinor Costayne, Jeyne Westerling y Rhaena Targaryen).

LAS ESPOSAS DE MAEGOR EL CRUEL

Ceryse, de la casa Hightower

Ceryse era hija de Martyn Hightower, el señor de Antigua. Fue propuesta por su tío, el septón supremo, a raíz de una protesta elevada por él mismo contra los esponsales del príncipe Maegor, de trece años, con la princesa Rhaena, sobrina de Maegor, que acababa de nacer. Ceryse y Maegor se casaron en 25 DC. El príncipe decía haber consumado el matrimonio una docena de veces durante la primera noche. Aun así no hubo hijos, y el monarca, cansado al poco tiempo de que Ceryse no le diera un heredero, empezó a buscarse otras esposas. Ceryse murió en 45 DC de una súbita enfermedad, aunque se sospecha que fue asesinada por orden del rey.

Alys, de la casa Harroway

Alys era hija de Lucas Harroway, el nuevo señor de Harrenhal. En 39 DC, siendo Maegor mano del rey, se celebró un matrimonio secreto que condujo al exilio del futuro monarca a Pentos. De este exilio regresó en compañía de Alys, que en 44 DC, convertida ya en reina, fue la primera mujer en quedar embarazada de él, aunque poco después perdió al niño. Lo que salió de su útero fue una monstruosidad sin ojos y contrahecha. Maegor culpó de ello a las parteras y septas de la reina, y al gran maestre Desmond, a todos los cuales ejecutó. Tyanna de la Torre, convenció al rey de que el hijo era fruto de los amoríos secretos de Alys, y su acusación derivó en la muerte de la reina, su séquito, su padre y mano del rey, lord Lucas, y todos los Harroway o parientes de los Harroway a quienes Maegor logró descubrir. Tras ello nombró como su mano a lord Edwell Celtigar.

Tyanna de la Torre

De entre todas las esposas del rey Maegor fue Tyanna la más temida. Hija natural, según los rumores, de un magíster pentoshi, empezó bailando en las tabernas. Decían que practicaba la brujería y la alquimia. Casó con el rey en 42 DC, pero su lecho conyugal quedó tan yermo como el de las demás consortes. Servía a Maegor como jefa de los rumores, y al final confesó su culpa en las abominaciones nacidas de la simiente de Maegor, a cuyas otras esposas aseguró haber envenenado y en 48 DC murió a manos del propio Maegor, que le cortó el corazón con Fuegoscuro y se lo echó a los perros.

Las esposas negras

En 47 DC Maegor desposó a tres mujeres en una sola ceremonia, todas ellas de fertilidad probada, y todas viudas que habían perdido a sus maridos en las guerras de Maegor o por orden suya. Eran las siguientes:

Elinor, de la casa Costayne

Fue Elinor la de menor edad entre las Esposas Negras, pero a pesar de contar diecinueve años el día de la boda ya había dado tres hijos a su anterior esposo, ser Theo Bolling. Ser Theo fue arrestado por caballeros de la Guardia Real, acusado de conspirar con la reina Alyssa para poner en el trono al hijo de esta, el príncipe Jaehaerys, y ejecutado, todo ello en un solo día. Pasados siete días Elinor fue llamada a desposarse con Maegor. También ella quedó embarazada, y al igual que Alys dio a luz a una abominación que nació muerta, dicen que sin ojos, pero con pequeñas alas. A pesar de todo, Elinor sobrevivió a tan monstruoso parto y fue una de las dos esposas que vivieron más que el rey.

Rhaena, de la casa Targaryen

Cuando el príncipe Aegon murió a manos de Maegor en la Batalla Bajo el Ojo de Dioses, Rhaena se refugió en Isla Bella bajo la protección de lord Farman, que las escondió a ella y a sus hijas gemelas. Sin embargo, Tyanna encontró a las niñas y Rhaena fue obligada a casarse con Maegor. El rey nombró heredera a Aerea, una de las hijas de Rhaena, y desheredó a Jaehaerys, único hijo vivo de la reina Alyssa. Fue Rhaena, junto con Elinor, la única reina que sobrevivió a Maegor.

Jeyne, de la casa Westerling

Alta y esbelta, lady Jeyne había estado casada con lord Alyn Tarbeck, que murió con los rebeldes en la Batalla Bajo el Ojo de Dioses. Prueba de su fecundidad era el haberle dado un hijo póstumo. En 47 DC quedó encinta, pero se puso de parto a falta de tres lunas para haber llegado el embarazo a término, y de su útero salió otro monstruo sin vida. No sobrevivió mucho tiempo al pequeño.

Jaehaerys I

JAEHAERYS ACCEDIÓ AL trono en 48 DC, en una época en que el reino estaba desgarrado por las ambiciones de los señores rebeldes, la furia del septón supremo y la crueldad de su tío Maegor I. Coronado a los catorce años por el septón supremo, que le puso la corona de su padre, empezó su reinado bajo la regencia de su madre, la reina viuda Alyssa, y la tutela de lord Robar de la casa Baratheon, lord protector del reino y mano del rey en esos años tempranos. Al cumplir la mayoría de edad el rey desposó a su hermana Alysanne, matrimonio que resultó fructífero.

Era Jaehaerys joven para el trono, pero desde temprana edad se reveló como un gran rey. Buen guerrero, diestro en el uso de la lanza y el arco, y excelente jinete de caballos, lo era también de dragones, concretamente de Vermithor, un gran animal broncíneo y marrón que fue el mayor de los dragones vivos después de Balerion y Vaghar. Tan resuelto en pensamientos como en actos, Jaehaerys tenía una sabiduría impropia de su edad y perseguía siempre los fines más pacíficos.

También su reina, Alysanne, tan bella como alegre, mujer encantadora y de gran inteligencia, fue amada a lo largo y ancho del reino. Hubo quien dijo, no del todo sin razón, que lo gobernaba en la misma medida que el monarca. Ella fue quien pidió al rey Jaehaerys que prohibiese de una vez por todas el derecho de pernada, pese a que tantos señores se aferrasen celosamente a él; y en honor a ella renombró la Guardia de la Noche el castillo de Puerta de la Nieve, al que puso el nuevo nombre de Puerta de la Reina. Lo hizo en agradecimiento por el tesoro en joyas que otorgó la reina para sufragar la construcción de un nuevo castillo, Lagohondo, sustituto del enorme, y excesivamente oneroso, Fuerte de la Noche, y por haberles ayudado a conseguir el Nuevo Agasajo que les dio nuevas fuerzas cuando buena falta les hacían.

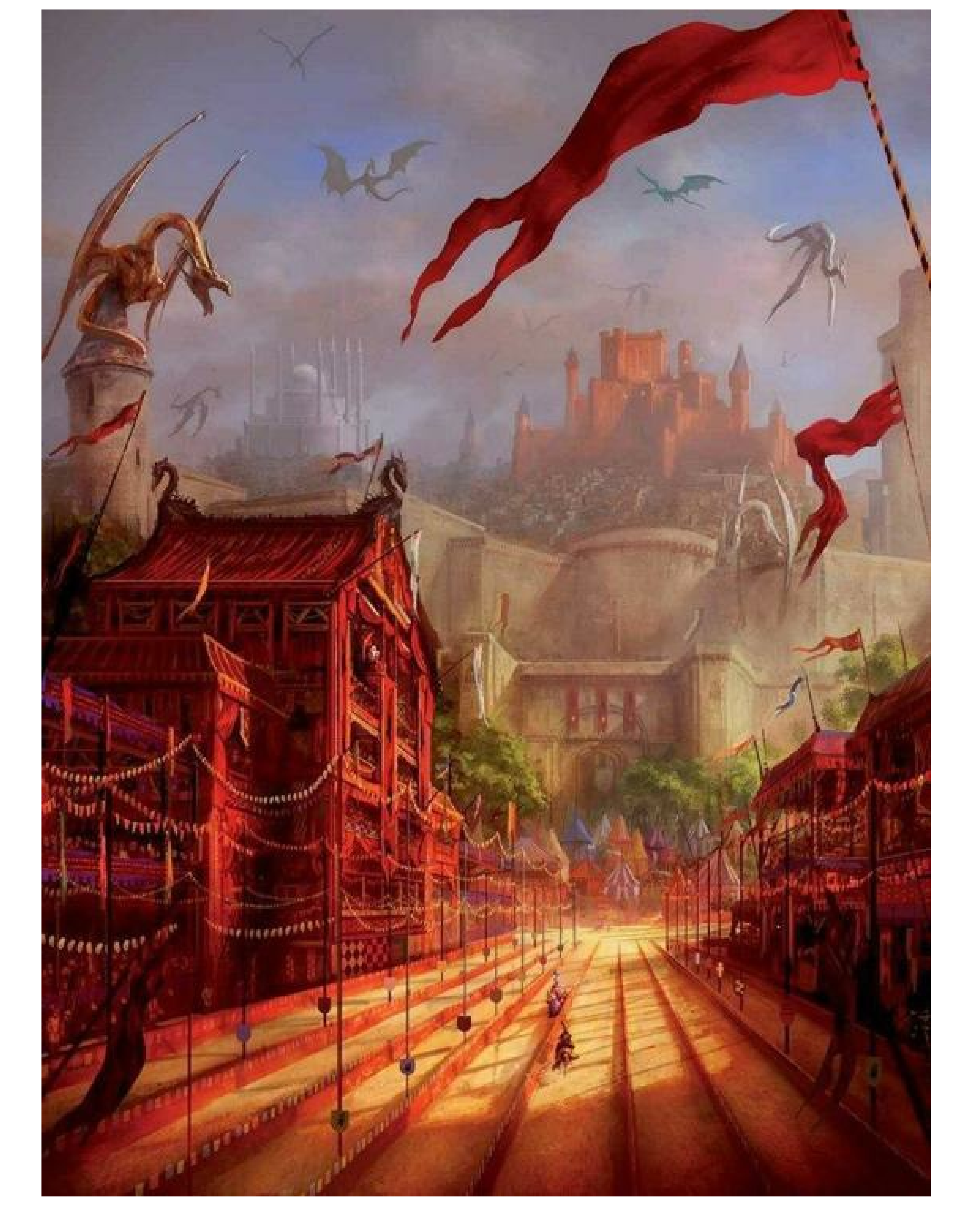
Cuarenta y seis años duró el matrimonio entre el Viejo Rey y la Bondadosa Reina Alysanne, casi todos felices, y con abundancia de hijos y nietos. Se tiene constancia de dos separaciones, pero en uno o dos años reanudó la pareja su acostumbrada amistad. Así y todo es digna de mención la Segunda Riña, por haber sido su causa la decisión de Jaehaerys de pasar por encima de su nieta Rhaena (hija de su difunto primogénito y heredero, el príncipe Aemon) a la hora de conceder Rocadragón y el rango de heredero aparente al siguiente de sus hijos varones en edad, Baelon el Valiente. Alysanne no vio motivos por los que se debiera dar preferencia a un hombre por encima de una mujer. En todo caso, si Jaehaerys atribuía menos valor a las mujeres, no la necesitaba a ella. Con el tiempo se reconciliaron. Al final el Viejo Rey sobrevivió a su amada reina, y dicen que en sus últimos años flotaba a todas horas en la corte el dolor de su separación.

Si el gran amor de Jaehaerys fue Alysanne, su mejor amigo fue el septón Barth. No ha habido hombre de humilde cuna que haya subido más alto que aquel septón de gran inteligencia y con muy pocos pelos en la legua. Hijo de un simple herrero, asignado ya de pequeño a la Fe, pronto se dio a conocer por su agudeza, y con el tiempo fue puesto al cuidado de la biblioteca de la Fortaleza Roja, donde velaba por los libros y archivos del rey. Ahí fue donde le conoció el rey

Jaehaerys, que poco después le nombró su mano. Muchos señores de alto linaje vieron la decisión con malos ojos (y se dice que aun fue mayor la inquietud que inspiraban ciertos aspectos de su ortodoxia en el septón supremo y los máximos devotos), pero Barth se reivindicó con creces.

DE LA HISTORIA DEL ARCHIMAESTRE GYLDAYN

No cabe duda de que el gran torneo celebrado en Desembarco del Rey en 98 DC en honor de los cincuenta años del reinado de Jaehaerys dio también solaz a la reina, pues todos los hijos y nietos que le quedaban, y su bisnieta, regresaron para participar en los festejos y las celebraciones. Se dijo, y con razón, que nunca se habían visto tantos dragones en un solo lugar desde la Maldición de Valyria. La justa final, en la que los caballeros de la Guardia Real ser Ryam Redwyne y ser Clement Crabb rompieron treinta lanzas antes de ser proclamados cocampeones por el rey Jaehaerys, fue ensalzada como el mejor combate de su género que se hubiera visto en Poniente.



El gran torneo de 98 DC.

Con la ayuda y los consejos de Barth, el rey Jaehaerys introdujo más reformas en el reino que cualquier otro monarca antes o después de él. Contrariamente a su abuelo el rey Aegon, que había dejado las leyes de los Siete Reinos al albur de las tradiciones y costumbres de cada lugar, Jaehaerys creó el primer código unificado que hizo que hubiera un solo derecho común a todo el reino, desde el Norte a las marcas de Dorne. También se pusieron en marcha grandes obras de mejora en Desembarco del Rey, sobre todo alcantarillas y pozos, ya que Barth estaba convencido de que para la salubridad de una urbe era importante el agua fresca, y limpiar con ella despojos y basura. Por si fuera poco, el Conciliador inició la construcción de la gran red de caminos que uniría en el futuro Desembarco del Rey con el Dominio, las tierras de la tormenta,

las del oeste, las de los ríos e incluso el Norte, por considerar que la cohesión del reino exigía que fuese más fácil el tránsito entre todas aquellas regiones. El mayor de estos caminos fue el Real, que con sus cientos de leguas de extensión llegaba hasta el Castillo Negro y el Muro.

Aun así hay quien sostiene que el principal logro del gobierno de Jaehaerys y el septón Barth fue la reconciliación con la Fe. Los clérigos humildes y los hijos del Guerrero, que ya no sufrían la persecución de la época de Maegor, se habían visto muy diezmados y oficialmente proscritos por iniciativa de este último, pero seguían existiendo. No solo eso, sino que en sus ansias de dar nuevo lustre a sus órdenes se mantenían levantiscos. Más acuciante aún era que el tradicional derecho de la Fe a juzgar a los suyos empezase a dar problemas, y que muchos señores se quejasen de que ciertos septrios y septones sin escrúpulos usaban a su albedrío las riquezas y las posesiones de sus vecinos y de las gentes a las que predicaban.





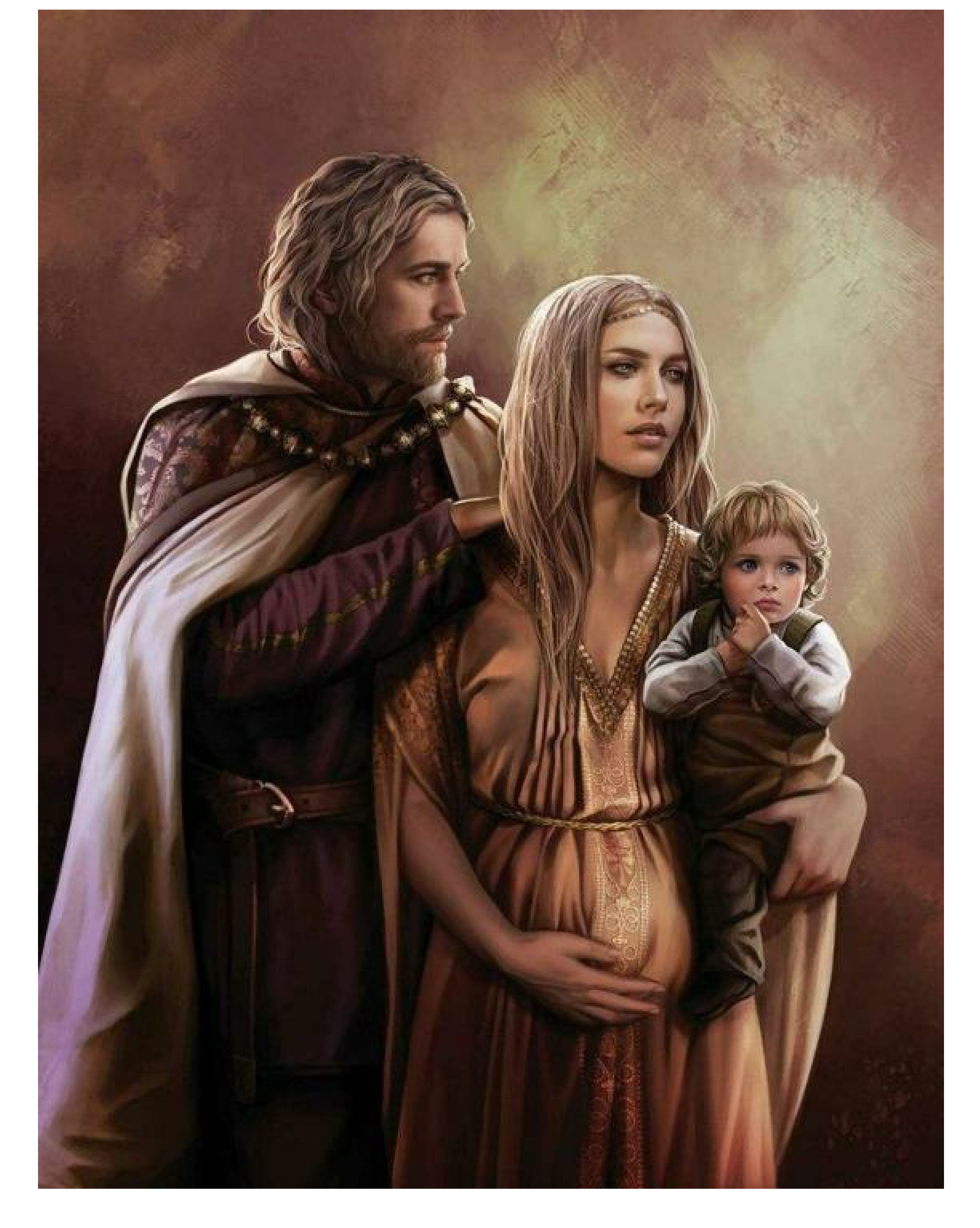
El Gran Consejo de 101 DC.

Algunos consejeros instaron al Viejo Rey a despacharse severamente con los restos de la Fe Militante y barrerlos de una vez por todas antes de que su fanatismo reinstaurase el caos en el reino. Otros, en cambio, aspiraban a garantizar que los septones respondiesen ante la misma justicia que el resto del reino. Lo que hizo Jaehaerys, finalmente, fue enviar al septón Barth a hablar con el septón supremo en Antigua, donde empezó a forjarse un acuerdo duradero. A cambio de que las últimas Espadas y Estrellas depusieran sus armas, y de la aceptación de la justicia externa, el septón supremo recibió el juramente del rey Jaehaerys de que el Trono de Hierro protegería y defendería en todo momento la Fe. Quedaba de ese modo cerrado para siempre el gran cisma entre esta última y la corona.

Por todo ello, el mayor problema de los últimos años del reinado de Jaehaerys fue que hubiera lisa y llanamente demasiados Targaryen, y demasiados posibles sucesores. Un destino funesto había querido que Jaehaerys perdiera no una, sino dos veces un claro heredero, tras la muerte en 101 DC de Baelon el Valiente. Queriendo resolver de una vez por todas la cuestión

sucesoria, Jaehaerys convocó en el año 101 DC el primer Gran Consejo, a fin de exponer la situación a los señores del reino. Acudieron estos desde todas partes, y como no había ningún castillo, salvo Harrenhal, capaz de albergar a tanta gente, fue en él donde se reunieron. Grandes señores, y otros no tan grandes, trajeron sus séquitos de abanderados, caballeros, escuderos, mozos de cuadra y criados. Detrás iba aún más gente: mujeres de moral dudosa, lavanderas, vendedores ambulantes, herreros, carreteros… Millares de tiendas brotaron con el paso de las lunas, hasta que la ciudad fortificada de Harrentown constó como la cuarta mayor de todo el reino.

Durante este consejo se escuchó y descartó a nueve pretendientes, hasta que solo quedaron los dos principales: Laenor Velaryon, hijo de la princesa Rhaenys –hija mayor a su vez del primogénito de Jaehaerys, Aemon–, y el príncipe Viserys, el mayor de los hijos varones de Baelon el Valiente y la princesa Alyssa. Cada uno tenía sus méritos, pues la primogenitura favorecía a Laenor, pero la proximidad a Viserys, que fue también el último príncipe Targaryen que montó en Balerion antes de la muerte del dragón, en 94 DC. También Laenor había adquirido hacía poco un dragón, un ejemplar magnífico al que puso el nombre de Nieblamar. Sin embargo, para muchos señores del reino lo más importante era que la línea masculina prevaleciese sobre la femenina, sin olvidar que Viserys era un príncipe de veinticuatro años, mientras que Laenor solo era un niño de siete.



El rey Jaehaerys I y la Bondadosa Reina Alysanne con el hijo de ambos, el príncipe Aemon.

HIJOS DE JAEHAERYS I EL CONCILIADOR Y DE LA BONDADOSA REINA ALYSANNE QUE LLEGARON A LA EDAD ADULTA

El príncipe Aemon

Muerto en batalla contra unos piratas myrienses que se habían apoderado de la franja oriental de Tarth.

El príncipe Baelon (*llamado el Príncipe de Primavera por la estación en que nació, y Baelon el Valiente*)

En 99 DC murió mientras dormía el septón Barth, y fue nombrado mano del rey el afamado caballero de la Guardia Real ser Ryam Redwyne, pero su valor y su destreza con la espada y con la lanza resultaron rayar a mucha más altura que sus dotes de gobierno. Menos de un año después le sucedía como mano Baelon, de admirable desempeño. Por desgracia, en 101 DC el príncipe Baelon, mientras cazaba, se quejó de unos pinchazos en el flanco, y en cuestión de días murió de una perforación de estómago.

El archimaestre Vaegon

Llamado Sindragón, Vaegon fue encomendado a la Ciudadela a muy temprana edad, y al ser nombrado archimaestre llevó el anillo, la vara y la máscara de oro amarillo.

La princesa Daella

Casada en 80 DC con lord Rodrik Arryn, murió de parto tras dar a luz a su hija Aemma.

La princesa Alyssa

Alyssa fue esposa de su hermano Baelon el Valiente. Sus dos hijos varones llegaron a ceñir la corona.

La princesa Viserra

Viserra se prometió con lord Manderly, de Puerto Blanco, pero al poco tiempo falleció de muerte accidental. Doncella briosa e indomable, se cayó de un caballo al galopar ebria por las calles de Desembarco del Rey.

La septa Maegelle

Entregada a la Fe, y convertida en septa, Maegelle adquirió fama por su compasión y sus dotes curativas. Fue la principal causante de la reconciliación del Viejo Rey y la reina Alysanne en 94 DC, tras la Segunda Riña. Cuidó de niños enfermos de psoriagrís, pero en 96 DC contrajo ella misma la enfermedad y murió.

La princesa Saera

Pese a ser entregada a la Fe, como Maegelle, Saera era de otro talante, y siendo novicia se escapó de la casa madre y cruzó el mar Angosto. Tras una temporada en Lys viajó a la Antigua Volantis, donde acabó sus días como dueña de una célebre casa de placer.

La princesa Gael (*llamada la Hija del Invierno*)

Corta de luces, pero dulce, Gael fue muy amada por la reina. Desapareció de la corte en 99 DC, supuestamente por morir de una fiebre estival, aunque lo cierto es que se arrojó al Aguasnegras después de haber sido seducida y abandonada por un bardo errante que solo le dejó una barriga prominente.†

† Tan grande fue el dolor de la reina Alysanne que en menos de un año la siguió a la tumba.

Frente a todo ello tenía Laenor, no obstante, una espléndida ventaja: ser el hijo de lord Corlys Velaryon, la Serpiente Marina, el hombre más rico de los Siete Reinos. Debía su nombre la Serpiente Marina a ser Corlys Velaryon, primer lord comandante de la Guardia Real, pero él no se había señalado por el uso de la espada, la lanza y el escudo, sino por haber surcado todos los mares del mundo en busca de nuevos horizontes. Era vástago de la casa Velaryon, antigua familia de ilustre linaje valyrio que llegó a Poniente antes que los Targaryen, según coinciden las crónicas, y que proveía a menudo el grueso de la real flota. Fueron tantos los Velaryon que sirvieron como lores almirantes y consejeros navales que a veces casi se consideraba un cargo hereditario.

Lord Corlys viajó mucho, tanto al sur como al norte, y en cierta ocasión buscó un paso en el extremo superior de Poniente, cuya existencia se rumoreaba, si bien, al no encontrar más que mares helados e icebergs gigantes, tuvo que dar media vuelta a bordo de su barco, el *Lobo del Hielo*. Sus mayores viajes, sin embargo, los hizo en el *Serpiente Marina*, nombre por el que más tarde sería conocido él mismo. Muchos barcos ponientis habían llegado hasta Qarth para comerciar en especias y seda. Lord Corlys, sin embargo, se atrevió a ir más allá y arribó a las legendarias tierras de Yi Ti y Leng, cuyas riquezas multiplicaron por dos las de la casa Velaryon en un solo viaje.

Nueve fueron los grandes viajes que se realizaron con el *Serpiente Marina*. Durante el último, Corlys llenó de oro la bodega del barco y compró otras veinte embarcaciones en Qarth,

que cargó con especias, elefantes y la más fina seda. Algunas se perdieron, y según el maestre Mathis en *Los nueve viajes*, los elefantes perecieron en el mar, pero las riquezas restantes convirtieron a la casa Velaryon en la más rica del reino, más incluso, por un tiempo, que los Lannister y los Hightower.

A la muerte de su abuelo, Corlys Velaryon se convirtió en señor y empleó su riqueza en la erección de un nuevo solar, Altamarea, para poner remedio a las humedades y estrecheces del castillo de Marcaderiva y hospedar el antiguo Trono de Madera, solio de los Velaryon, que según la leyenda les fue dado por el Rey Pescadilla como sello de un pacto. Tan abundante llegó a ser el comercio que pasaba por Marcaderiva que dio origen a las poblaciones de Casco y Villaespecias, las cuales, por un tiempo, llegaron a ser los principales puertos comerciales de la bahía del Aguasnegras.

La fama, el prestigio y las riquezas de lord Corlys constituían un gran apoyo para las pretensiones de su hijo Laenor, respaldadas también por Boremund Baratheon y lord Ellard Stark, además de por lord Blackwood, lord Bar Emmon y lord Celtigar. Aun así eran pocos, y aunque los maestres que hicieron el recuento nunca dieron cifras, se rumoreó que el Gran Consejo había votado a favor del príncipe Viserys por veinte a uno. El rey, que no estuvo presente en las deliberaciones finales, nombró a Viserys príncipe de Rocadragón.

En sus últimos años el rey Jaehaerys designó como mano a ser Otto Hightower, el cual llevó a su familia a Desembarco del Rey. Figuraba entre ellos la joven Alicent, una chica inteligente de quince años que acompañaría a Jaehaerys en su vejez. Le leía en voz alta, le llevaba la comida y hasta ayudaba a bañarle y vestirle. Se dice que en algunas ocasiones el rey la confundía con una de sus propias hijas.

El rey Jaehaerys, el primero de su nombre, llamado el Conciliador y el Viejo Rey (por haber sido el único de los Targaryen que alcanzó tan avanzada edad), murió apaciblemente en su lecho en 103 DC, mientras lady Alicent le leía la *Historia innatural* de su amigo Barth. Falleció con noventa y seis años, tras cincuenta y cinco de sabio y acertado gobierno. Poniente estaba de luto, y se dijo que hasta en Dorne lloraban los hombres y se rasgaban las vestiduras las mujeres por un rey tan justo y bondadoso. Sus cenizas fueron enterradas bajo la Fortaleza Roja junto a las de su amada Alysanne, la Bondadosa Reina. Nunca más vería el reino a nadie que pudiera compararse con ellos.

DE LA HISTORIA DEL ARCHIMAESTRE GYLDAYN

Muchos consideran que el Gran Consejo de 101 DC sentó un férreo precedente en cuestiones sucesorias: independientemente de la primogenitura, el Trono de Hierro de Poniente no podía pasar a una mujer, ni a través de una mujer a sus descendientes varones.

Viserys I

TRAS EL REINADO de Jaehaerys I, Viserys heredó un trono seguro, unas arcas llenas y un legado de buena voluntad cultivado durante más de cincuenta años por su abuelo. La casa Targaryen no volvería a ser tan poderosa como en el reinado de Viserys. Había más príncipes y princesas de la sangre que en cualquier otra época desde la Maldición, y jamás hubo tantos dragones como entre los años 103 DC y 129 DC.

Con todo, el gran trastorno de la Danza de los Dragones tuvo sus raíces en el reinado de Viserys, y su principal causante fue la familia real. Durante la primera parte de su reinado la gran preocupación de Viserys I fue su propio hermano, el príncipe Daemon Targaryen. Aunque voluble y fácil de ofender, Daemon era también gallardo, arrojado y peligroso. Fue armado caballero a los dieciséis años, como Maegor I, y por sus hazañas recibió en persona de Jaeharys I la hoja de acero valyrio Hermana Oscura. Antes del Gran Consejo había sido uno de los partidarios más fervorosos de Viserys, hasta el punto de que había formado un pequeño ejército de espadas juramentadas y hombres de armas en respuesta a los rumores de que Corlys Velaryon estaba aprestando una flota para defender los derechos de su hijo Laenor. El rey Jaehaerys evitó el derramamiento de sangre, pero eran muchos los que se acordaban de que Daemon había estado dispuesto a batirse por aquella cuestión.

Daemon se había casado en 97 DC con Rhea Royce, heredera del antiguo solar de Piedra de las Runas, en el Valle. Había sido un buen matrimonio, un enlace provechoso, pero el Valle no fue muy del agrado de Daemon, que aún lo sentía menor por su esposa, y la separación no tardó mucho en producirse.



El rey Viserys I en el Trono de Hierro.

Fue, por otra parte, una unión estéril, y aunque Viserys I rechazó la petición de nulidad matrimonial de su hermano, lo que sí hizo fue llamarle de nuevo a la corte para participar en

las tareas de gobierno. Primero Daemon fue jefe de la moneda, y luego consejero de leyes, pero su principal rival, ser Otto Hightower, mano del rey, convenció finalmente a Viserys de que le apartase de ambos cargos, y así, en 104 DC, Viserys nombró a su hermano comandante de la Guardia de la Ciudad.

DE LA HISTORIA DEL ARCHIMAESTRE GYLDAYN

Pese a haberse desposado en 97 DC, durante el reinado del Viejo Rey, con la señora de Piedra de las Runas, el matrimonio no tuvo éxito. Al príncipe Daemon le aburría el valle de Arryn («en el Valle los hombres se follan a las ovejas —escribió—, y no se les puede reprochar, son más guapas sus ovejas que sus mujeres»), y no tardó en sentir desagrado por su esposa, a quien llamaba «mi zorra de bronce», por la armadura de bronce con runas que llevaban los señores de la casa Royce.

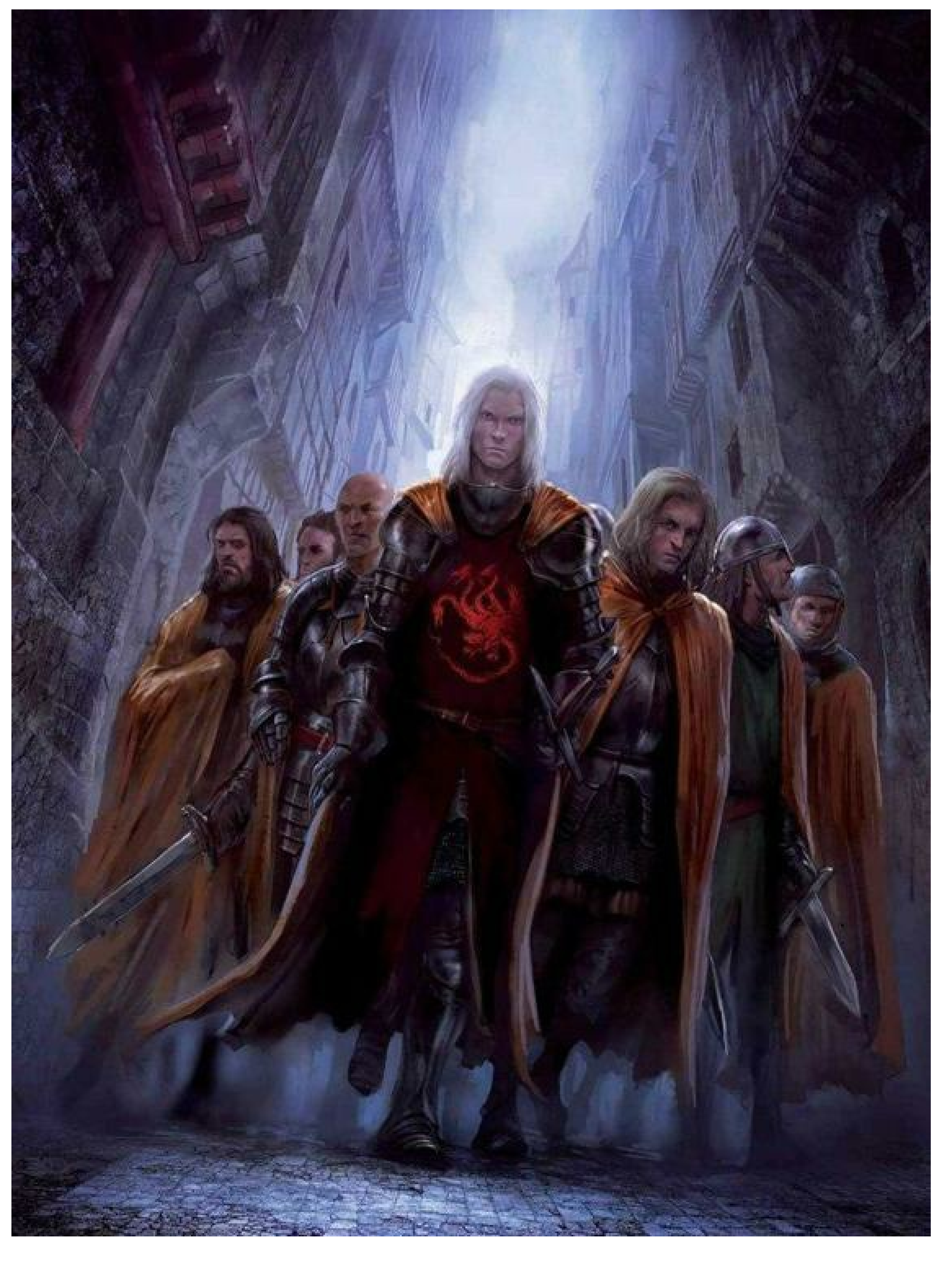
El príncipe Daemon mejoró el armamento y la instrucción de la guardia, amén de darle las capas doradas por las que aún hoy son llamados así, «capas doradas». Participaba con frecuencia en las patrullas de sus hombres, con lo que en poco tiempo se hizo conocido por toda la ciudad, desde el más ruin de los golfillos hasta el más rico de los comerciantes, y se granjeó una fama algo dudosa en las cantinas y los burdeles, en los que propendía a hacer uso gratuito de la mercancía en venta. La delincuencia cayó en picada, aunque hubo quien dijo que era porque Daemon disfrutaba dispensando castigos severos. Aun así era querido por quienes se beneficiaban de su autoridad, y no tardó en recibir el mote de «lord Lecho de Pulgas». Más tarde, después de que Viserys le negase el título de príncipe de Rocadragón, se hizo conocido como «el Príncipe de la Ciudad». Fue en los burdeles de esta última donde halló a su amada y favorita, una bailarina lysena de gran palidez que se llamaba Mysaria, aunque su aspecto y su reputación, la hacían ser llamada por las prostitutas que la conocían Miseria, el Gusano Blanco. Con el tiempo acabaría convertida en jefe de rumores de Daemon.

Dicen algunos que el apoyo de Daemon a su hermano en el Gran Consejo se debía a la convicción de que sería su heredero, pero en su fuero interno Viserys ya había elegido al sucesor: Rhaenyra, su única hija, habida con su prima la reina Aemma, de la casa Arryn. Rhaenyra nació en 97 DC. De pequeña fue la niña de los ojos de su padre, que la llevaba a todas partes, incluso a la sala del consejo, donde le recomendaba observar y escuchar con atención; de ahí que también la mimase el resto de la corte y que muchos le rindieran homenaje. Deleite del Reino la llamaron los bardos por su inteligencia y su precocidad: a los siete años la hermosa Rhaenyra ya era una experta jinete a lomos de su dragonesa Syrax, así llamada en honor de uno de los antiguos dioses de Valyria.

En 105 DC la madre de Rhaenyra dio finalmente a luz al hijo tan ansiado por ella y el rey, pero murió durante el parto, y el pequeño, de nombre Baelon, le sobrevivió por solo un día. Por aquel entonces Viserys I estaba ya profundamente hastiado de que le importunasen con la

sucesión, y haciendo caso omiso de los precedentes de 92 DC y del Gran Consejo de 101 DC declaró oficialmente que Rhaenyra era princesa de Rocadragón y su heredera. Se organizó una gran ceremonia en la que cientos de señores se arrodillaron para rendir homenaje a la princesa, sentada a los pies de su padre. Entre ellos no se encontraba el príncipe Daemon.

En el año 105 DC hubo otro acontecimiento digno de destacar: la incorporación a la Guardia Real de ser Criston Cole, que nacido en 82 DC, e hijo de un mayordomo al servicio de los Dondarrion de Refugionegro, llamó la atención de la corte durante un torneo celebrado en Poza de la Doncella en conmemoración de la llegada al trono de Viserys, torneo en el que salió vencedor de la batalla cuerpo a cuerpo, y penúltimo en las justas.



Daemon Targaryen, Príncipe de la Ciudad, con sus capas doradas.

Uno de los frutos del matrimonio del rey Viserys con Alicent fue la alianza entre el príncipe Daemon y la Serpiente Marina. Cansado de esperar una corona que se le antojaba más lejana cada vez, Daemon resolvió conquistar un reino propio, empresa en la que pudo hacer causa común con Corlys Velaryon gracias a los saqueos del reino de las Tres Hijas (o Triarquía, como se le llamaba a veces), es decir, de la unión entre Lys, Myr y Tyrosh, nacida de una alianza fructífera contra Volantis. Al principio la alianza recibió el aplauso de los Siete Reinos, pero poco tardaron en mostrarse aún peores que los propios piratas y corsarios por ellos derrotados.

Los combates empezaron en 106 DC, cuando la Serpiente Marina aportó su flota, y Daemon a Caraxes y sus dotes de mando, para ponerse ambos al frente de los hijos segundones y los caballeros sin tierras que acudieron en masa a congregarse bajo el estandarte de Daemon. El rey Viserys contribuyó a la guerra con un envío de oro para pagar a los hombres y los suministros.

Por espacio de dos años obtuvieron múltiples victorias que el príncipe Daemon culminó dando muerte al príncipe de Myr —el almirante Craghas Drahar, llamado Alimentador de Cangrejos— en singular combate. (Cuando el rey Viserys supo que Daemon se había proclamado rey del mar Angosto en 109 DC, se le oyó decir que su hermano podía quedarse la corona si así «no daba problemas».) Sin embargo, aún era pronto para cantar victoria. El año siguiente la Triarquía envió una nueva flota y un nuevo ejército, y Dorne se unió a ella en la guerra contra el fugaz e insignificante reino de Daemon.

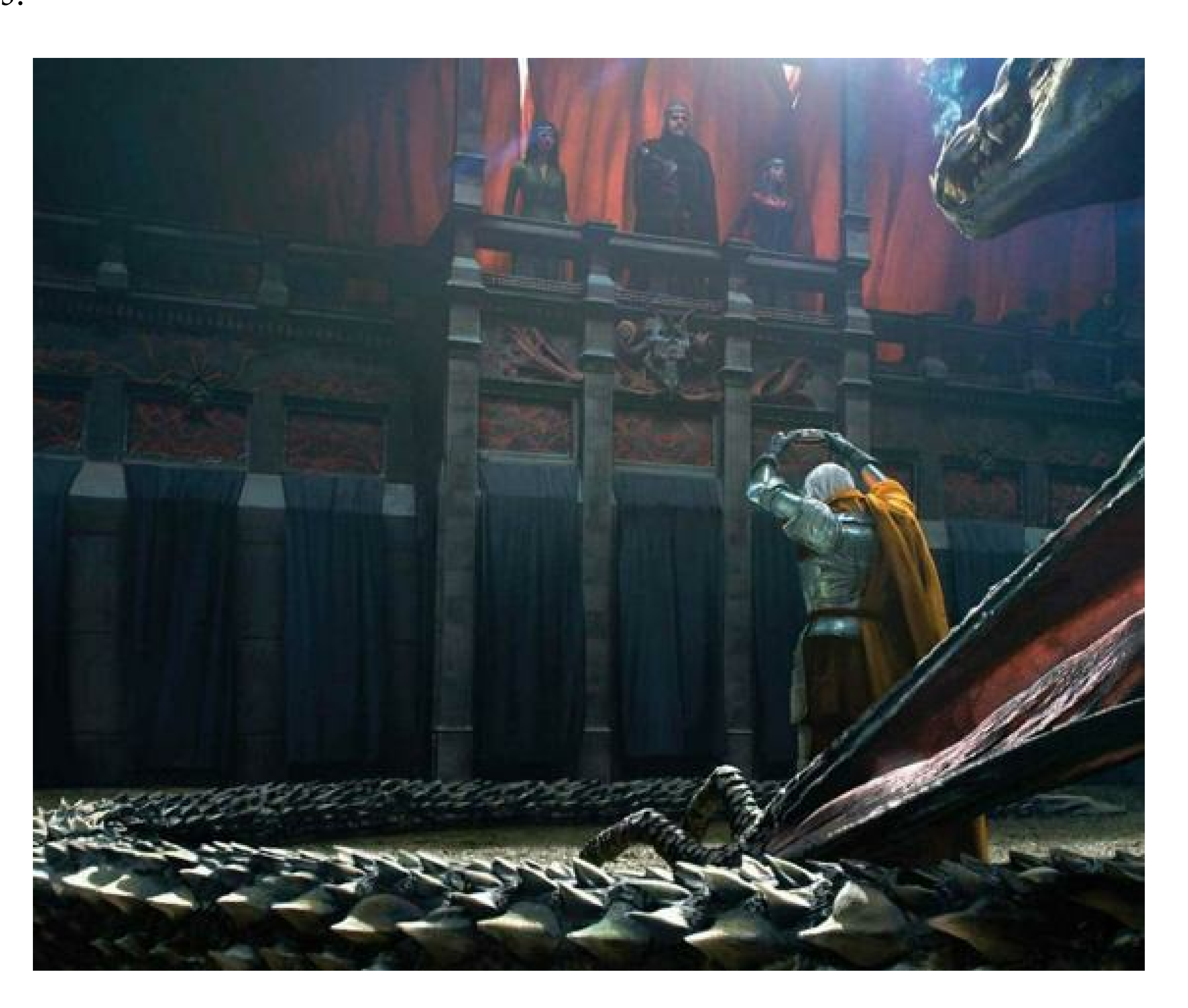
En 107 DC Alicent dio a Viserys un vástago de nombre Aegon. Por fin el rey tenía un hijo varón. Después de Aegon llegaron su hermana Helaena, con quien se casaría, y otro varón llamado Aemond. Sin embargo, el nacimiento de un varón suponía cuestionar de nuevo la línea sucesoria, cosa que no dejó de hacer la propia reina, ni su padre, la mano del rey, ansiosos como estaban ambos por ver su linaje por encima del de Aemma. Ser Otto, no obstante, se excedió, y en 109 DC fue sustituido por lord Lyonel Strong, que había dado muestras de su valía como consejero de leyes. Desde el punto de vista del rey Viserys hacía tiempo que era un asunto zanjado. Su heredera era Rhaenyra, y se negaba a oír cualquier argumentación que fuera por otros derroteros, a pesar de los decretos del Gran Consejo de 101, que daban preeminencia en cualquier circunstancia al varón sobre la mujer.

Las crónicas y cartas que se conservan de esa época empiezan a hablar de un «partido de la reina» y de un «partido de la princesa». Pronto, gracias al torneo de 111 DC, recibirían nombres más sencillos: los verdes y los negros. En este torneo, según se cuenta, la reina Alicent llevaba un hermoso vestido verde, mientras que Rhaenyra despejó cualquier duda sobre su linaje poniéndose uno negro con adornos rojos, como los estandartes de la casa Targaryen. Fue en este mismo torneo cuando regresó de sus guerras Daemon Targaryen, rey del mar Angosto, que al posarse en tierra con Caraxes llevaba su corona, pero que se la quitó al arrodillarse ante su hermano y se la brindó en prenda de fidelidad. Viserys lo hizo levantarse, le devolvió la corona y lo besó en las dos mejillas: pese a todos los rifirrafes habidos entre ellos, Viserys quería sinceramente a su hermano. Entre los asistentes al torneo nadie aplaudió con tanta fuerza como Rhaenyra, muy apegada a su gallardo tío; o algo más que apegada, aunque en ese aspecto no concuerdan nuestras fuentes.

Pocas lunas después Daemon estaba en el exilio. ¿Por qué motivo? Hay gran disparidad en

nuestras fuentes. Según algunos, como Runciter y Munkun, el rey Viserys discutió con el rey Daemon (pues rara vez es obstáculo el amor fraternal para la discordia), y tal fue la razón de que partiese Daemon. Otros dicen que fue Alicent (posiblemente a instancias de ser Otto) quien convenció a Viserys de que Daemon debía partir. Dos fuentes hay, sin embargo, que se extienden más sobre este tema.

El reinado del rey Viserys, el primero de su nombre, y la Danza de los Dragones acaecida después, del septón Eustace, fue escrita por su autor cuando ya había terminado la guerra. No cabe duda de que Eustace fue confidente de los Targaryen, y es digno de crédito en muchos aspectos, pese a la aridez y pesadez de su estilo. Distinto es *El testimonio de Champiñón*, del autor homónimo. Fue este Champiñón un enano de algo más de una vara de estatura, con una cabeza enorme (y, si hemos de creerle, un miembro en consonancia), que fue bufón de la corte y al que se consideraba corto de entendederas, por lo que los dignatarios de la corte hablaban sin tapujos en su presencia. Su testimonio se presenta como la narración de lo acontecido durante los años en los que moró en la corte, puesta en letra por un escribano cuyo nombre nos es desconocido, y abunda en historias de conjuras, asesinatos, amoríos furtivos y actos de libertinaje, entre otras cosas, todo ello con el más explícito detalle. Las versiones del septón Eustace y de Champiñón divergen a menudo, pero también nos brindan sorprendentes coincidencias.



Daemon Targaryen ofreciendo su corona a Viserys I.



La princesa Rhaenyra, el Deleite del Reino.

Sostiene Eustace que Daemon y la princesa Rhaenyra fueron sorprendidos en la misma cama por ser Arryk Cargyll, y que tal fue la razón de que Viserys exiliara a su hermano de la corte, pero Champiñón lo cuenta de otra manera: dice que Rhaenyra solo tenía ojos para ser Criston Cole, pero que el caballero se había resistido a sus avances. Entonces su tío se ofreció a instruirla en las artes del amor para que pudiera hacer romper sus votos al virtuoso ser Criston, pero cuando Rhaenyra se consideró preparada para insinuarse al caballero, este (que, según jura Champiñón, era casto y virtuoso como una anciana septa) se mostró horrorizado y asqueado. El caso no tardó en llegar a los oídos de Viserys. Al margen de cuál de ambas versiones responda a la verdad, sabemos de cierto que Daemon pidió la mano de Rhaenyra a condición de que

Viserys anulase su matrimonio con lady Rhea, y que el rey no solo se negó, sino que exilió a Daemon de por vida de los Siete Reinos, so pena de muerte si regresaba. Daemon partió a los Peldaños de Piedra para seguir con su guerra.

En 112 DC falleció ser Harrold Westerling, en cuyo lugar fue designado lord comandante de la Guardia Real ser Criston Cole; y en 113 DC alcanzó la mayoría de edad la princesa Rhaenyra. Muchos hombres la habían cortejado con anterioridad (entre ellos el heredero de Harrenhal, ser Harwin Strong, llamado Rompehuesos, y considerado como el más fuerte caballero del reino), y la habían colmado de presentes (como fue el caso en Roca Casterly de los gemelos ser Jason y ser Tyland Lannister), componiendo canciones en loor de su belleza, e incluso batiéndose en duelo por sus favores (como los hijos de lord Blackwood y lord Bracken). Se habló incluso de casarla con el príncipe de Dorne y unir por fin los dos reinos. Como era natural, la reina Alicent (y ser Otto, su padre) propuso como pretendiente a su propio hijo, el príncipe Aegon, a pesar de su juventud, pero los dos hermanos nunca se habían llevado bien, y Viserys sabía que su reina deseaba el enlace más por ambición de cara a su hijo que porque Aegon le tuviese algún amor a Rhaenyra.

Haciendo caso omiso de cualquier petición, Viserys acudió a la Serpiente Marina y la princesa Rhaenys, cuyo hijo Laenor fuera su rival en el Gran Consejo de 101. Tenía Laenor por ambos costados la sangre del dragón, e incluso un dragón propio, un magnífico animal gris y blanco al que llamaba Nieblamar. Lo mejor de todo era que el enlace uniría las dos facciones que se habían enfrentado durante el Gran Consejo de 101. Había un problema, sin embargo: que a sus diecinueve años Laenor prefería la compañía de escuderos de su misma edad, y se decía que jamás había intimado con mujer alguna ni tenía bastardos. A ese respecto se dijo que el gran maestre Mellos hizo el siguiente comentario: «¿Y qué más da? A mí no me gusta el pescado, pero cuando me lo sirven me lo como».

De muy distinto parecer era Rhaenyra. Es posible que albergara la esperanza de casarse con el príncipe Daemon, como afirma Eustace, o de seducir a Criston Cole, como con tanto descaro sostiene Champiñón, pero Viserys no quiso saber nada de ello. Frente a todas las protestas de la joven, no tuvo más remedio que señalar que si ella se resistía al enlace él se replantearía la sucesión. Llegó después la ruptura final entre ser Criston Cole y Rhaenyra, aunque al día de hoy sigamos sin saber por cuál de ambos fue instigada. ¿Trató Rhaenyra una vez más de seducirle? ¿Admitió él por fin su amor, ahora que todo indicaba que la princesa contraería matrimonio, e intentó convencerla de que se fugase con él?

No podemos pronunciarnos. Tampoco sobre la veracidad de la teoría de que después de ser abandonada por ser Cole, Rhaenyra entregara su doncellez (si es que aún la tenía) a ser Harwin Strong, que como caballero era mucho menos escrupuloso. Champiñón afirma haberlos sorprendido personalmente en la cama, pero la mitad de lo que cuenta es indigno de crédito, y en cuanto a la otra mitad, desea uno a veces no dárselo. Lo que podemos afirmar sin duda alguna es que en 114 DC contrajeron nupcias la princesa Rhaenyra y ser Laenor, recién nombrado caballero, y que como es costumbre se celebró con un torneo. Durante él, Rhaenyra tuvo en Rompehuesos a un nuevo paladín, mientras ser Criston ostentaba por primera vez la prenda de la reina Alicent. Todas las crónicas sobre el torneo coinciden en que Cole luchó con

furia ciega y derrotó a todos los contendientes. A Rompehuesos le partió la clavícula y el codo, que fue lo que hizo que Champiñón le apodase Huesosrotos, pero las peores heridas se las infligió al favorito de Laenor, el apuesto caballero ser Joffrey Lonmouth, a quien llamaban el Caballero de los Besos, y a quien hubo que sacar inconsciente y ensangrentado del palenque. Tardó seis días en morir, dejando a Laenor deshecho en amargas lágrimas.

Después del torneo ser Laenor partió para Marcaderiva, y hubo quien se preguntó si había llegado a consumarse el matrimonio. Rhaenyra y su esposo pasaban la mayor parte del tiempo separados, ella en Rocadragón y él en Marcaderiva. Ahora bien, si el reino temía por sus herederos no tuvo que esperar mucho. Hacia finales de 114 DC Rhaenyra dio a luz a un niño sano al que puso el nombre de Jacaerys (no el de Joffrey, como había esperado ser Laenor). Sus amigos y parientes le llamaban Jace. Y sin embargo… Rhaenyra era de la sangre del dragón, y también la nariz aguileña, las facciones bien dibujadas, el pelo plateado y los ojos violetas de ser Laenor delataban su ascendencia valyria. ¿Por qué, entonces, tenía Jacaerys el pelo y los ojos marrones, y una nariz chata? Muchos, al mirarle primero a él y después al corpulento ser Harwin Strong (que ahora era jefe de los negros, y apenas se alejaba del lado de Rhaenyra), quedaban pensativos.

Tuvo Rhaenyra, durante su matrimonio con ser Laenor Velaryon, dos vástagos más: Lucerys (llamado Luke) y Joffrey, nacidos ambos con salud y fuerza, y con el pelo castaño y la nariz chata que ni Rhaenyra ni Laenor presentaban. Entre los verdes se afirmaba como una obviedad que eran hijos de Rompehuesos, y muchos dudaban de que pudieran ser jinetes de dragones. Aun así, por orden de Viserys, se les puso a todos un huevo de dragón en la cuna, y de los tres huevos nacieron a su vez sendos dragones, los llamados Vermax, Arrax y Tyraxes. Por su parte el rey ignoró los rumores. Estaba claro que pensaba mantener como heredera a Rhaenyra.

Cuatro tragedias hicieron que el año 120 DC fuera recordado como el de la Primavera Roja (que no debe confundirse con la de 236 DC), ya que sentó las bases de la Danza de los Dragones. La primera de ellas fue la muerte de Laena Velaryon, hermana de Laenor. Después de que su nombre fuera barajado como posible esposa de Viserys, en 115 DC había contraído matrimonio con el príncipe Daemon, después de que su anterior mujer, lady Rhea, falleciese cazando en el Valle. (Daemon, mientras tanto, se había cansado de los Peldaños de Piedra y había renunciado a su corona; le seguirían cinco hombres más como reyes del mar Angosto, hasta la desaparición definitiva de aquel «reino» de mercenarios.)

También Laena le dio a Daemon dos hijas gemelas, Baela y Rhaena. Al principio el enlace suscitó las iras del rey Viserys, ya que no le fue comunicado, pero en 117 DC permitió que Daemon presentara a sus hijas en la corte, contra el parecer de su Consejo Privado; seguía queriendo a su hermano, y acaso pensara que le moderaría la paternidad. En 120 DC alumbró de nuevo Laena, esta vez al hijo varón que siempre había deseado Daemon. Sin embargo, lo que le extrajeron del útero fue un ser deforme y retorcido, que murió al poco tiempo de nacer, como también expiró poco después la propia Laena.

Fueron sus padres, sin embargo, lord Corlys y la princesa Rhaenys, quienes más motivos de lamentación tuvieron aquel año, ya que les fue arrebatado su hijo cuando aún estaban de luto

por su hija. Todas las versiones concuerdan en que Laenor fue asesinado durante una visita a un mercado en Villaespecias. Eustace señala a su amigo y compañero (además de amante, según algunas fuentes) ser Qarl Correy, y habla de una discusión motivada por el deseo de Laenor de sustituirle por un nuevo favorito. Se desnudaron los aceros, y Laenor cayó herido de muerte. En cuanto a ser Qarl, huyó y no volvió a ser visto. En cambio, Champiñón pinta un cuadro más siniestro: el príncipe Daemon pagó a Correy por asesinar a Laenor, a fin de que Rhaenyra quedara disponible.

Antes de su boda con Daemon, Laena estuvo prometida durante casi una década con el hijo de un antiguo señor del mar de Braavos, pero el joven había dilapidado la fortuna y la influencia de su padre y ya no era más que un parásito en Altamarea y un motivo de vergüenza para lord Corlys. Nadie se extrañó en demasía de que Daemon, durante una visita posterior a la muerte de su esposa, viese a Laena (mujer sobremanera hermosa, a decir de todos) y hablase en privado de matrimonio con la Serpiente Marina. Poco después el príncipe Daemon provocó tan despiadadamente al prometido braavosi de la joven que este lo desafió en combate singular. Así acabó el vástago gandul del señor del mar.



Los hijos de la princesa Rhaenyra (iz. a der.): Jacaerys, Joffrey y Lucerys.

La tercera tragedia fue la violenta riña entre los hijos de Alicent y los de Rhaenyra, provocada por la tentativa de Aemond Targaryen, que no tenía dragón, de quedarse con el de la difunta Laena, Vhagar. Tras los empujones vinieron los puñetazos, en respuesta a las burlas de Aemond sobre los hijos varones de Rhaenyra, a quienes llamó «los Strong», y finalmente el joven príncipe Lucerys sacó un cuchillo y se lo clavó a Aemond en el ojo. A partir de entonces Aemond fue conocido como Aemond el Tuerto. Eso sí, logró quedarse con Vhagar.

Al final Viserys intentó reinstaurar la paz, cosa que logró proclamando que a cualquier hombre o mujer que pusiera en duda la paternidad de los hijos de Rhaenyra se le arrancaría la lengua. A continuación ordenó a Alicent y sus hijos que volvieran a Desembarco del Rey, mientras que Rhaenyra permanecería con los suyos en Rocadragón, para que no volvieran a pelearse. Ser Erryk Cargyll se quedó en Rocadragón como escudo juramentado de Rhaenyra, ocupando el lugar de ser Harwin Strong, que regresó a Harrenhal.

La última tragedia —dirán algunos que la menos importante— fue el incendio de Harrenhal, que se cobró la vida de lord Lyonel y su hijo y heredero, ser Harwin, aunque quienes así hablan lo hacen por ignorancia, ya que Viserys, anciano ya, y cansado, y cada vez menos interesado por el gobierno del reino, perdió a su mano, y Rhaenyra a su marido y, según algunos, a su amante. Mientras unas versiones lo ven como un simple accidente, otras insinúan que pudo haberlo tramado Larys el Patizambo —uno de los inquisidores del rey, e hijo menor de lord Lyonel— para quedar al frente de Harrenhal. Crónicas hay, incluso, que sugieren que detrás de todo podría estar el mismísimo príncipe Daemon.

En vez de designar a una nueva mano, el rey hizo venir de Antigua a ser Otto, por consejo de Alicent, y le reinstauró en el cargo. En cuanto a Rhaenyra, en vez de guardar luto por su difunto esposo se casó por fin con su tío, el príncipe Daemon. A finales de 120 DC le dio incluso su primer hijo varón, al que puso el nombre de Aegon, por el Conquistador. (Dicen que, enterada de la nueva, la reina Alicent montó en cólera, pues también su primogénito llevaba el nombre del Conquistador. Los dos Aegon serían llamados con el tiempo Aegon el Mayor y Aegon el Menor.) El año 122 DC vio nacer al segundo hijo de Rhaenyra y Daemon, Viserys, que pese a no ser tan robusto como Aegon el Menor, ni como sus hermanastros Velaryon, dio muestras de precocidad, aunque hubo quien vio como un presagio que se malograse el huevo de dragón depositado en su cuna.



Los hijos del rey Viserys (iz. a der.): Aegon, Daeron y Aemond.

Así fueron desarrollándose los acontecimientos hasta que un aciago día de 129 DC murió Viserys I. Su hijo, Aegon el Mayor, se había casado con su hija, Helaena, la cual había dado a luz a los mellizos Jaehaerys y Jaehara (niña extraña, esta última, lenta en crecer, sin los llantos ni las sonrisas de otros niños), así como, en 127 DC, a otro hijo varón, Maelor. En Marcaderiva empezó a dar muestras de flaqueza la Serpiente Marina, que quedó postrado en cama. En 128 DC Viserys, ya en el invierno de su edad, pero con fuerzas todavía, se hizo una herida en el Trono de Hierro, tras dictar un veredicto. La herida se infectó de modo peligroso, y al final el maestre Orwyle (que había sucedido al maestre Mellos el año anterior) se vio obligado a amputar dos dedos. Ni aun así fue una medida lo bastante drástica, y en el tránsito del año 128 al 129 Viserys se fue agravando.

El tercer día de la tercera luna de 129 DC, mientras entretenía a Jaehaerys y Jaehaera desde la cama con un cuento en que su tatarabuelo y la reina de este luchaban contra gigantes, mamuts y salvajes al otro lado del Muro, el rey se sintió cansado y, al final del cuento, hizo salir a sus nietos y cayó en un sueño del que nunca despertó. Ventiséis años había gobernado, siendo rey en la época más próspera de toda la historia de los Siete Reinos, aunque dentro de esta época plantara él mismo las semillas de la desastrosa decadencia de su casa, y la muerte de los últimos dragones.

Aegon II

NO HA HABIDO jamás guerra más cruenta que la Danza de los Dragones, como decidieron llamarla los bardos y Munkun. Fue la peor guerra posible: una guerra entre hermanos. Pese a la inquebrantable preferencia de Viserys por Rhaenyra, el príncipe Aegon se dejó convencer por su madre y el consejo privado de que tomase la corona de su padre antes de que se hubiera enfriado el cadáver de Viserys I. Rhaenyra, la princesa de Rocadragón, montó en cólera al enterarse. Guardaba entonces reposo en Rocadragón, donde aguardaba el nacimiento de su tercer hijo con el príncipe Daemon.

DE LA HISTORIA DEL ARCHIMAESTRE GYLDAYN

No se oyeron vítores en Rocadragón, sino gritos que resonaron por las salas y escaleras de la Torre del Dragón Marino, y en los aposentos de la reina, donde Rhaenyra Targaryen se retorcía por el esfuerzo de su tercer día de parto. El niño no debería haber nacido hasta una luna después, pero las nuevas de Desembarco del Rey habían enfurecido de tal modo a la princesa que era como si sus iras hubieran provocado el parto. La princesa salpicó todo el parto de improperios a pleno pulmón; clamaba por que los dioses descargasen su cólera contra sus hermanastros y su madre, la reina, y pormenorizaba los tormentos que les infligiría antes de dejarlos morir. También al hijo que llevaba dentro, explica Champiñón, lo maldijo. «¡Sal! —chillaba, clavándose los dedos en la hinchada barriga, mientras su maestre y su partera intentaban impedirlo—. Monstruo, monstruo, sal, sal, ¡SAL!». Por fin salió el bebé, y era un monstruo, en efecto: una niña nacida muerta, deforme y contrahecha, con un agujero en el pecho, donde debería haber estado el corazón, y una cola corta y con escamas. Al menos es así como la describe Champiñón. Nos dice el enano que fue él quien llevó al patio a la criatura, para que la quemasen. La niña muerta había recibido el nombre de Visenya, anunció el día siguiente la princesa Rhaenyra, cuando gracias a la leche de la amapola ya no era tan agudo su dolor. «Era mi única hija y la han matado. Me han robado mi corona, y han asesinado a mi hija, y responderán por ello».

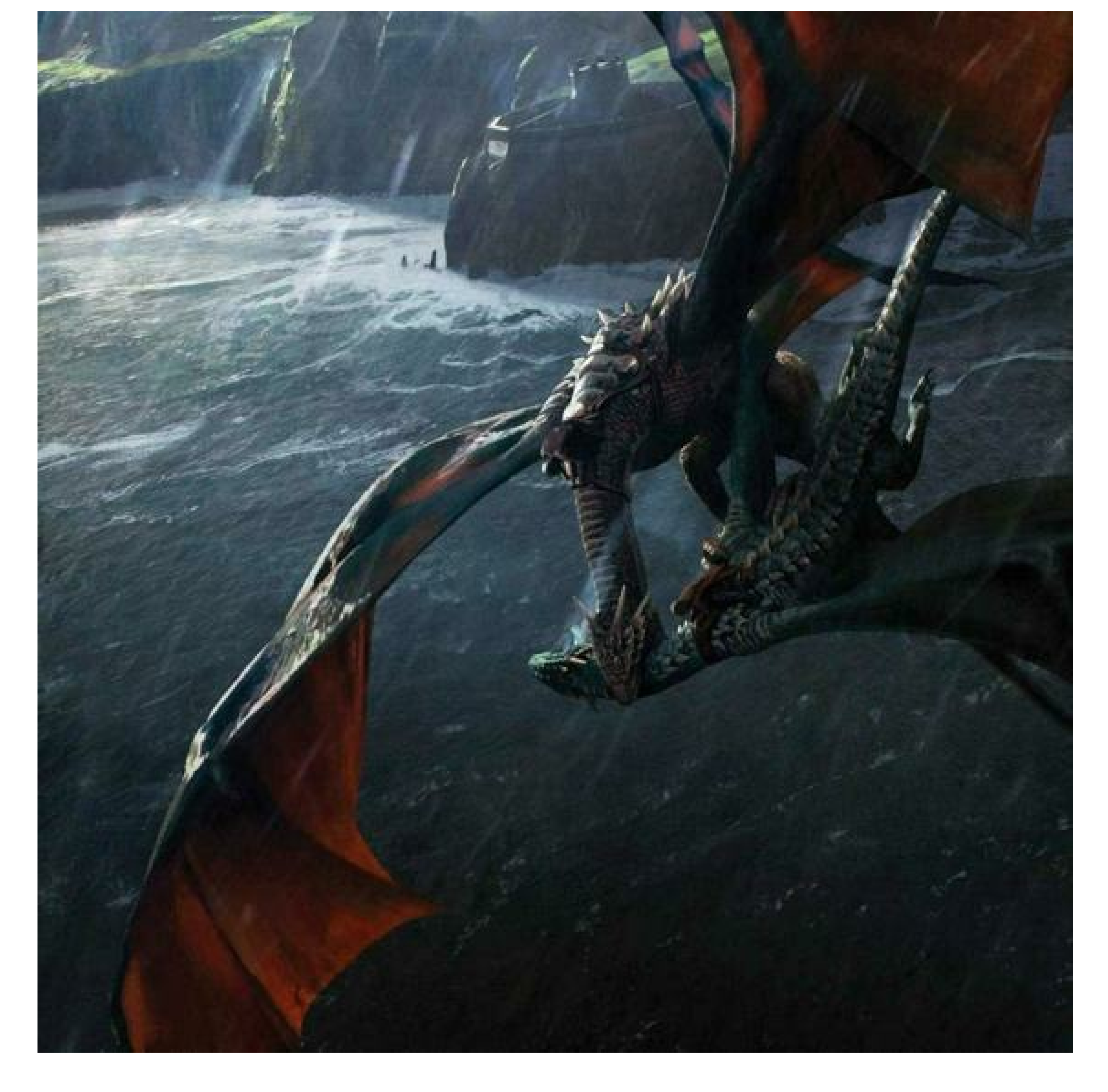
Después de dar a luz, Rhaenyra se preparó para la guerra. Tanto ella como Alicent tenían partidarios entre sus familiares y entre los grandes señores del reino. Y ambos bandos contaban con dragones. Era una receta segura para el desastre, tal como quedó demostrado. El reino sangró como nunca antes había sangrado, y las cicatrices tardaron años en curarse.

Tal vez podamos descartar la afirmación de Champiñón de que la reina Alicent aceleró la defunción de su marido con una «pizca de veneno» en su vino, pero de lo que no cabe duda es de que la primera sangre que se derramó en la Danza fue la del anciano jefe de la moneda, lord

Beesbury, por haber insistido en que la legítima heredera de Viserys era Rhaenyra, y debía por ende ser coronada. En lo que no coinciden las versiones es en cómo fue eliminado el disidente. Algunos dicen que murió de frío luego de ser arrojado a las celdas negras, y otros que ser Criston Cole —el lord comandante que poco después sería llamado Hacedor de Reyes— le abrió la garganta ahí mismo, en la mesa, con su daga. No está de acuerdo Champiñón, pues según él, Cole arrojó a Beesbury por una ventana (aunque no hay que olvidar que por aquel entonces Champiñón se encontraba en Rocadragón, con Daenyra).

En todo caso, no fue este el último crimen de los primeros días de la Danza. Los más deplorables fueron los asesinatos de los jóvenes príncipes Lucerys Velaryon, hijo de Rhaenyra, y Jaehaerys, hijo y heredero de Aegon.

Muchos ojos fueron testigos de la muerte de Luke Velaryon en la corte de Bastión de Tormentas, y las distintas versiones concuerdan en lo fundamental. Enviado por su madre a la ciudad para obtener el apoyo de lord Borros, al llegar descubrió que se le había adelantado el príncipe Aemond Targaryen, el cual le aventajaba en edad, fuerza y crueldad, y le odiaba con pasión, por haber sido Lucerys el responsable, nueve años atrás, de que perdiera un ojo. Lord Borros negó a Aemond su deseo de venganza dentro de palacio, pero añadió que lo mismo le daba lo que sucediese fuera de él, así que el príncipe Aemond, montado en Vhagar, dio caza a Lucerys, que huía con su joven dragón Arrax. Príncipe y dragón, entorpecidos por la tempestad que hacía furor extramuros del castillo, cayeron al mar y murieron a la vista de Bastión de Tormentas.



La muerte del príncipe Lucerys y de su dragón, Arrax.

Al principio de la guerra los principales partidarios de Aegon II eran lord Hightower, lord Lannister y algo más tarde lord Baratheon. Lord Tully quería luchar por el rey, pero era un hombre anciano, postrado en el lecho, y su nieto le desafió. Los principales partidarios de Rhaenyra eran su suegro, lord Velaryon, su prima, lady Jeyne Arryn, y lord Stark (aunque la ayuda de este último tardó en llegar, ya que esperó a que todos sus vasallos obtuvieran la máxima cosecha antes de que llegase al Norte el invierno). También lord Greyjoy atacó las tierras del oeste en nombre de Rhaenyra, para consternación del rey Aegon, que había tratado de obtener su apoyo. Al final los Tully se unieron a la causa de Rhaenyra, contraviniendo los deseos del difunto lord Tully. En cambio, los Tyrell se mantuvieron neutrales, al igual que los dornienses.

Según todas las crónicas, Rhaenyra se desmayó al recibir la noticia. No así el padrastro de

Lucerys, el príncipe Daemon Targaryen, que una vez enterado de la noticia de la muerte de Lucerys mandó a Rocadragón las siguientes palabras: «Ojo por ojo, hijo por hijo. Lucerys será vengado». Era el Príncipe de la Ciudad, y conservaba muchas amistades en las cantinas y los burdeles de Desembarco del Rey. Lugar destacado ocupaba entre ellas su antigua amada Mysaria, el Gusano Blanco, que organizó la venganza contratando a un matón y un cazador de ratas que han quedado en la historia como Sangre y Queso. Gracias a su profesión, el cazador de ratas sabía todos los secretos de los túneles de Maegor, así que Sangre y Queso se metieron en la Fortaleza Roja, raptaron a la reina Helaena y a sus hijos y plantearon a la esposa de Aegon II una brutal elección: ¿cuál de sus hijos moriría? De nada le sirvió a ella llorar, suplicar y ofrecer su propia vida. Al final dio el nombre de Maelor, considerando que al ser el más joven no se daría cuenta. En vez de matarle, Sangre y Queso acabaron con la vida de Jaehaerys y a continuación huyeron con la cabeza del príncipe, fieles a su palabra de que querían a uno solo de los hijos de Aegon.

No fueron los únicos asesinatos de tan larga y brutal guerra. Si lastimosa fue la muerte de Jaehaerys, peor fue la del pequeño príncipe Maelor, que no le sobrevivió mucho tiempo. Ser Rickard Thorne, de la Guardia Real, recibió la orden de llevar a Maelor en secreto a Antigua, en cuyo Faro estaría a buen recaudo, pero en Puenteamargo fue interceptado y derribado por una multitud. En Puenteamargo fue descuartizado Maelor, mientras los hombres y las mujeres de la turba pugnaban por llevárselo como botín. Cuando lord Hightower, como venganza, arrasó Puenteamargo y fue a hacer justicia con lady Caswell, ella imploró piedad por sus hijos, y acabó por ahorcarse en las murallas de su castillo.

Hasta la Guardia Real se vio involucrada en el conflicto. Ser Criston Cole envió a Rocadragón a ser Arryk Cargyll con la intención de que se introdujese en la Ciudadela disfrazado de su hermano gemelo, ser Erryk. Una vez dentro debía matar a Rhaenyra (o a sus hijos, en eso difieren las versiones), pero quiso el destino que ser Erryk y ser Arryk se encontrasen por casualidad en una de las salas de la Ciudadela. Los bardos nos cuentan que se profesaron mutuo amor antes de que chocaran los aceros, y que después de una hora de lucha, en la que tuvieron el amor y el deber dentro de sus corazones, murieron llorando el uno en brazos del otro. Según la crónica de Champiñón, que asegura haber presenciado el duelo, la realidad fue mucho más brutal: se condenaron mutuamente por traidores, y en cuestión de momentos se hirieron de muerte el uno al otro.

En el ínterin, ser Criston Cole decidió castigar a los «señores negros», los abanderados de las tierras de la corona que se mantenían fieles a Rhaenyra. Sucumbieron Rosby, Stokeworth y Valle Oscuro, pero en Grajal lord Staunton ya había recibido la noticia de la llegada de Cole, y en vez de combatir se hizo fuerte en el castillo y mandó un cuervo a Rocadragón para pedir ayuda.

La ayuda se encarnó en la princesa Rhaenys, que pese a sus cincuenta y cinco años era tan intrépida y resuelta como en su juventud, y en su dragón Meleys, la Reina Roja. También Cole, sin embargo, había traído dragones, pues al campo de batalla llegó el mismísimo Aegon II a lomos de Fuegosol, y su hermano Aemond el Tuerto a los de Vhagar, el mayor dragón de la época.

No se arredró, según se cuenta, la princesa Rhaenys, «la reina que nunca lo fue», que con un grito de alegría y un chasquido de su látigo hizo volar a Meleys hacia ellos. Solo Vhagar y Aemond salieron ilesos del combate. Fuegosol quedó tullido, y el rey Aegon II sobrevivió a duras penas con fractura de costillas y cadera, y quemaduras en la mitad del cuerpo. Las peores eran las del brazo izquierdo, donde el fuegodragón derritió la armadura del rey, que se fundió con la carne. El cadáver de Rhaenys fue hallado varios días después entre los despojos del de la Reina Roja, aunque estaba tan quemado que resultaba irreconocible.

El siguiente año de su reinado lo pasó Aegon aislado de todos, curándose de sus espantosas heridas. La guerra, sin embargo, seguía tan encarnizada como antes, y aunque en ella el rey Aegon gozara de muchas ventajas respecto de su hermana mayor, no figuraba entre ellas el número de dragones. Al principio de la guerra Aegon contaba tan solo con cuatro dragones lo bastante grandes para combatir, mientras que su hermana tenía ocho, y podía disponer de algunos más. Los tres primeros eran dragones ya de cierta edad, que aún no habían sido reclamados por nuevos jinetes: Ala de Plata, la antigua montura de la reina Alysanne, Nieblamar, que fuera orgullo de ser Laenor Velaryon, y Vermithor, sin jinete desde la muerte del rey Jaehaerys. Después estaban tres dragones que podrían ser domados, a condición de hallar jinetes: Caníbal, que según el pueblo llano acechaba ya en Rocadragón antes de que llegasen los Targaryen (aunque Munkun y Barth lo ponen en duda), Fantasma Gris, que rehuía a las personas y se atiborraba de peces que pescaba en el mar, y Robaovejas, marrón, feo y con preferencia por alimentarse de las ovejas que podía robar de los rediles. El príncipe Jacaerys anunció que todo hombre o mujer capaz de montar en alguno de aquellos dragones sería ennoblecido.

En Rocadragón, donde hacía tiempo que gobernaban los Targaryen, el pueblo llano siempre había visto casi como dioses a sus bellos señores extranjeros. Muchas doncellas desfloradas por señores Targaryen consideraban una gran suerte que arraigase en su seno materno una «simiente de dragón». Por eso tantos en Rocadragón tenían motivos para sostener —o cuando menos sospechar— que corría en sus venas algo de sangre Targaryen.



La princesa Rhaenys a lomos de Meleys, atacando al rey Aegon II a lomos de Fuegosol.

Muchos fueron los que intentaron cabalgar en los dragones que permanecían en Rocadragón. Teniendo en cuenta que los más peligrosos eran los salvajes, no es de extrañar que los primeros que encontraron nuevos jinetes fueran los que ya habían aceptado ser montados por alguien. Uno de estos jinetes bisoños era Addam de Casco, un joven valeroso y noble a quien trajo su madre, Marilda de Casco, para que él y su hermano Alyn probasen montar un dragón. Marilda reveló que eran hijos de Laenor Velaryon, cosa que muchos hallaron sorprendente, pero que no puso en duda lord Corlys al adoptarlos a ambos en la casa Velaryon.

Champiñón expone una posibilidad más verosímil sobre la ascendencia de Addam y Alyn: que fuese el propio lord Corlys quien engendrase a ambos niños en la época en que pasaba mucho tiempo en los astilleros de Casco, donde el padre de Marilda era calafateador. En vida de la temperamental «reina que nunca lo fue» los niños vivieron en el anonimato, mantenidos a distancia de la corte, pero a su muerte lord Corlys aprovechó para reconocerlos, al menos en cierto modo.

Addam se enseñoreó del dragón de Laenor, Nieblamar. Menos suerte tuvo su hermano Alyn con Robaovejas, y durante el resto de sus días llevó en la espalda y en las piernas las marcas de las llamas del dragón.

Al final Robaovejas fue domado por Ortigas, una chica fea, humilde y de reputación dudosa que le dio de comer cordero un día tras otro hasta que el dragón se acostumbró a ella. Dragón y jinete desempeñaron un papel en la guerra, pero la fidelidad de Ortigas no estaba tan clara como la del valiente ser Addam. El hecho de que se hiciera amante del príncipe Daemon distanció definitivamente a Rhaenyra de su esposo. Ortigas (a quien el príncipe se dirigía por el cariñoso mote de Orti) sobrevivió tanto al príncipe como a su esposa. Ella y Robaovejas desaparecieron antes del final de la guerra, y pasaron años hasta que alguien pudo decir adónde habían ido.

Entre todos los nuevos jinetes, sin embargo, los peores eran un borracho de nombre Ulf el Beodo, que tras ser armado caballero adoptó el nombre de Ulf el Blanco, y el gigantesco y poderoso bastardo de herrero Hugh el Martillo, también llamado Hugh el Duro, que una vez caballero se hizo conocido como Hugh Martillo. No satisfechos con el honor de montar en los dragones Ala de Plata y Vermithor, deseaban títulos y riquezas, y tras combatir por primera vez al servicio de Rhaenyra cambiaron de capa en la primera batalla de Tumbleton a cambio de sendos señoríos. A partir de entonces se les maldijo como los Dos Traidores. Murieron ambos de la peor manera, a manos de hombres a quienes creían en deuda con ellos: uno con vino envenenado y el otro asesinado por Jon Roxton el Audaz con Dejahuérfanos.

Difícil sería enumerar las batallas de la Danza de los Dragones, pues fueron casi incontables, y el conflicto desgarró buena parte del reino. Quien blandía el estandarte del rey, con el dragón dorado de tres cabezas que había adoptado Aegon como emblema, se encontraba con que su vecino ostentaba el dragón rojo de Rhaenyra, cuartelado con la luna y el halcón de su madre Arryn y el caballo de mar de su difunto esposo. Se enfrentaban los hermanos entre sí, los padres con los hijos, y por el reino entero corría la sangre.

Cuando Rhaenyra se enteró de la traición de Hugh Martillo y Ulf el Blanco en la primera batalla de Tumbleton, donde habían vuelto sus dragones en contra de los ejércitos de la princesa, su cólera fue tal que intentó arrestar a los otros simientes de dragón que por orden de ella se hubieran llevado algún dragón. Uno de ellos era Addam

Velaryon, el cual, sin embargo, fue puesto sobre aviso por la Serpiente Marina y consiguió escapar. El joven ser Addam murió valientemente en la segunda batalla de Tumbleton, haciendo gala de una lealtad que había sido puesta en duda por los actos de los Dos Traidores. Cuando sus huesos fueron enviados a Marcaderiva desde el Torreón del Árbol de los Cuervos, en 138 DC, el epitafio que grabó lord Alyn en su tumba constaba de una sola palabra: «LEAL».

Muchas de las huestes fueron reunidas por diversos señores en representación del rey o la reina a quien prestaban apoyo, pero si de alguien podía decirse que ostentaba el mando de todas las fuerzas leales de uno de los bandos era, respectivamente, del príncipe Daemon Targaryen y del príncipe Aemond Targaryen. Después de que Aegon II y Fuegosol fueron gravemente heridos en Grajal, durante la batalla contra Rhaenys y Meleys, Aemond vistió el manto de Protector del Reino, e incluso se tocó con la corona de su hermano (la de rubíes y acero valyrio de Aegon el Conquistador), aunque no se hizo llamar rey.

Por desgracia para los verdes resultó ser una mala decisión. Aemond era demasiado inexperto y arrojado para ser eficaz en el mando. Como en esos momentos el príncipe Daemon controlaba Harrenhal, Aemond tuvo la osadía de planificar un asalto para arrebatarle la fortaleza a su rival, con lo que Desembarco del Rey quedó sin defensores. Al llegar al castillo lo encontró vacío, pero su júbilo solo duró hasta que supo el auténtico motivo de la deserción; y es que, mientras Aemond marchaba hacia Harrenhal, Daemon condujo a la reina Rhaenyra y sus jinetes de regreso a Desembarco del Rey, a lomos de sus dragones. Los capas doradas, muchos de los cuales se consideraban aún leales a Daemon, traicionaron a los oficiales a quienes había dejado Aegon al mando y rindieron la ciudad sin que se derramara mucha sangre. Donde sí corrió fue en las ejecuciones que siguieron, y en las que fueron decapitados ser Otto Hightower, lord Jasper Wylde (el consejero de leyes, llamado Vara de Hierro por su severidad), lord Rosby y lord Stokeworth (que en otros tiempos, antes de cambiar de capa, habían formado parte del bando de Rhaenyra). La reina viuda, Alicent, fue hecha prisionera. En cambio, a Aegon II (que aún no se había recuperado del todo de las heridas recibidas en Grajal) y sus otros hijos —así como a lord Larys Strong— se los habían llevado del castillo por caminos secretos.

Bien puede decirse que durante la Danza de los Dragones el reino enloqueció, pero donde perdieron la vida la mayoría de los dragones fue en Desembarco del Rey, ciudad que gracias a la astucia del príncipe Daemon había sucumbido sin apenas efusión de sangre ante Rhaenyra, pero donde cundió la inquietud tras la primera batalla de Tumbleton. Esta última localidad, que solo distaba sesenta leguas de la capital, fue saqueada con el mayor de los salvajismos: miles de personas quemadas, otras tantas ahogadas al tratar de ponerse a salvo al otro lado del río, niñas y mujeres violadas hasta morir y dragones cebándose en las ruinas. La victoria obtenida por lord Hightower con ayuda del príncipe Daeron y de los Dos Traidores sembró el terror en la ciudad, ya que sus habitantes estaban seguros de que después les tocaría a ellos. Dispersas y exhaustas las tropas de Rhaenyra, solo quedaban, para defender la ciudad, los dragones.

Fue el temor que inspiraban los dragones, y su mera presencia, lo que dio origen al Pastor.

No podemos decir quién era, y su nombre se ha perdido para la historia. Algunos suponen que era un pobre mendigo, y otros que pudo tratarse de uno de los clérigos humildes, que si bien proscritos seguían recorriendo con obstinación el reino. Al margen de quién fuera, el caso es que empezó a predicar en la plaza de los Zapateros, diciendo que los dragones eran demonios, progenie de la impía Valyria, y que serían la ruina de la humanidad. Primero eran decenas los que le escuchaban; después centenares, y por último miles. El miedo azuzaba la ira, y de la ira nació la sed de sangre. Cuando el Pastor anunció que la ciudad solo se salvaría cuando estuviera limpia de dragones, la gente le prestó oídos.



Hermana Oscura

LAS BATALLAS MÁS SEÑALADAS DE LA DANZA

LAS BATALLAS DE 129 DC

BATALLA DEL MOLINO EN LLAMAS, en que el príncipe Daemon y los Blackwood derrotaron a los Bracken y tomaron Seto de Piedra.

BATALLA DEL GAZNATE, en que la flota de Corlys Velaryon fue derrotada por los barcos de la Triarquía, aliados de Aegon. En esta batalla hallaron la muerte Jacaerys, príncipe de Rocadragón, y Vermax, su dragón, así como el del príncipe Aegon el Menor, Nubenegra.

BATALLA DEL VINOMIEL, en que el hermano pequeño de Aegon el Mayor, el príncipe Daeron, se ganó las espuelas salvando al ejército de lord Hightower de lord Rowan, lord Tarly y lord Costayne.

LAS BATALLAS DE 130 DC

BATALLA DEL FORCA ROJA, en que los hombres del oeste se impusieron a los señores de los ríos invadieron las tierras de los ríos, no sin que antes herido de muerte lord Jason Lannister por el escudero Pate de Hojalarga.

BATALLA DEL LAGO (llamada el Festín de los Peces), la más sanguinaria batalla terrestre de la guerra, a orillas del Ojo de Dioses, en que las tropas de los Lannister fueron empujadas hacia el lago por los señores de los ríos, y murieron por millares.

BAILE DEL CARNICERO, en que la mano de Aegon II, ser Criston Cole, desafió a ser Garibald Grey, lord Roderick Dustin (llamado la Ruina) y ser Pate de Hojalarga (llamado el Mataleones) y topó con su rechazo. Cole murió sin gloria, no por la espada sino por las flechas, y a continuación fue destruido su ejército.

PRIMERA BATALLA DE TUMBLETON, en que los Dos Traidores (los jinetes de dragones Ulf el Blanco y Hugh Martillo) cambiaron de capa, y los Lobos del Invierno que quedaban (los canosos norteños que siguieron a lord Dustin a la guerra) se abrieron paso por un ejército diez veces superior en número. El resultado fue la muerte de lord Ormund Hightower, que encabezaba las fuerzas de los verdes, y la de su famoso primo ser Brynden a manos de lord Roderick Dustin, que también fue abatido, así como el brutal saqueo de Tumbleton.

ASALTO DEL POZO DRAGÓN, que no fue una batalla propiamente dicha, sino el ataque de una turba enardecida, guiada por un hombre a quien llamaban el Pastor. Se cobró las

vidas de cinco dragones, vio el fin de ser Willum Royce y de la espada valyria que empuñaba, Lamentación, y contó entre sus víctimas a ser Glendon Goode, lord comandante por un día de la Guardia Real, y Joffrey, príncipe de Rocadragón.

BATALLA SOBRE EL OJO DE DIOSES, en que se produjo el duelo, de triste fama, entre los príncipes Aemond el Tuerto y Daemon Targaryen (y entre Vhagar y Caraxes). Se dice que Daemon saltó desde Caraxes a Vhagar y mató al príncipe Aemond con Hermana Oscura, mientras los dragones caían a las aguas. También murieron Vhagar y Caraxes, al igual que Daemon Targaryen, aunque nunca se recuperaron sus huesos.

SEGUNDA BATALLA DE TUMBLETON, en que bien puede decirse que danzaron los dragones. Se cobró varias víctimas: el príncipe Daeron el Osado, muerto de forma misteriosa, ser Addam Velaryon, caído con valor, y Nieblamar, Tessarion y Vermithor.

LA BATALLA DE 131 DC

BATALLA DEL CAMINO REAL, llamada por quienes en ella combatieron «el Barrizal». Fue la última batalla de la guerra, y en ella cayó lord Borros Baratheon a manos del joven lord Tully.

El vigésimo segundo día de la quinta luna de 130 DC Aemond el Tuerto y Daemon Targaryen entablaron su último combate. El mismo día se apoderaron de Desembarco del Rey el caos y la muerte. La reina Rhaenyra había encarcelado a Corlys Velaryon por ayudar a su nieto ser Addam Velaryon a rehuir el arresto por traición. Algunas espadas juramentadas de la Serpiente Marina se sumaron a la turba de la plaza de los Zapateros, y los hubo que escalaron las murallas para intentar liberar a la Serpiente Marina, aunque fueron sorprendidos y ahorcados. Quien encontró a continuación la muerte fue la reina Helaena, empalada en las púas que rodeaban el Torreón de Maegor. Dicen algunos que se suicidó, y otros que fue asesinada. La misma noche fue incendiada la ciudad cuando la turba del Pastor fue al Pozo Dragón para intentar matar en su interior a todos los dragones.



El Asalto del Pozo Dragón.

El joven Joffrey Velaryon, príncipe de Rocadragón, sufrió una caída mortal al intentar llegar al Pozo Dragón a lomos del dragón de su madre, Syrax, y salvar así al suyo, Tyraxes. Ninguno de los dos dragones sobrevivió. Sobre su muerte corrieron los infundios y rumores más estrafalarios: que fueron abatidos a tajos por los hombres, o por el Pastor, o por el mismísimo Guerrero. Sea cual sea la verdad, fueron cinco los dragones que hallaron la muerte en tan sangrienta noche, al penetrar las turbas en la gigantesca cúpula y hallar encadenadas a las bestias; y hubo muertos, y más muertos. La mitad de los dragones que empezaron la Danza ya estaban muertos, y aún no había terminado la guerra. Poco después Rhaenyra huyó de la ciudad.

Al final terminó, mas no por muertes de dragones ni de príncipes, sino por la de la reina y el rey por quienes habían perecido ellos y decenas de miles de personas. La primera en fallecer fue Rhaenyra. Muerto su esposo, el príncipe Daemon, la casa Velaryon se volvió en contra de ella, y dado que Desembarco del Rey volvía a hallarse en poder de sus enemigos, huyó prácticamente sin un solo céntimo y se vio obligada a vender su corona para encontrar pasaje a Rocadragón. Al llegar, sin embargo, descubrió que se le había adelantado Aegon II, recién herido, junto con su dragón agonizante, Fuegosol.

El *Relato verídico* de Munkun, basado en el testimonio de Orwyle, revela que al caer Desembarco del Rey, Larys Strong se ocupó de que el rey fuera puesto en secreto a buen recaudo y tuvo la astucia de mandarle a Rocadragón, con la acertada previsión de que a Rhaenyra no se le ocurriría jamás buscar a su hermano en su propia fortaleza. Durante medio año Aegon se restableció de sus heridas en una aldea de pescadores aislada, mientras Rhaenyra se encontraba con gran parte de su corte en Desembarco del Rey. Fue por aquel entonces cuando llegó Fuegosol a Punta Zarpa Rota, a pesar de estar lisiado en una de sus alas, lo cual restaba elegancia a su vuelo. Así, escondidos, pudieron rehacer sus fuerzas. (Más tarde Fuegosol mató al

tímido dragón salvaje al que llamaban Fantasma Gris, lo cual desembocó en rumores confusos que atribuían su muerte a Caníbal.)

Tras la huida de Rhaenyra se adueñó de la ciudad una locura, entre cuyas manifestaciones ninguna fue tan extraña como la aparición de dos falsos reyes que reinaron durante el periodo que se recuerda como la Luna de los Tres Reyes.

El primero fue Trystane Truefyre, escudero de un caballero errante de reputación dudosa. Según este, cuyo nombre era ser Perkin la Pulga, Truefyre era hijo natural de Viserys I. Tras el asalto del Pozo Dragón y la huida de Rhaenyra, la ciudad quedó gobernada en gran medida por el Pastor y sus seguidores del populacho, pero ser Perkin instaló a Trystane en la Fortaleza Roja abandonada y empezó a dictar edictos. El día en que Aegon II tomó de nuevo la ciudad, Trystane suplicó ser armado caballero antes de la ejecución, y se le concedió.

Más curioso todavía era el otro rey, un niño a quien llamaron Gaemon del Cabello Claro. De catorce años, hijo de una meretriz, le presentaban como bastardo de Aegon II (cosa nada improbable, dado el libertinaje al que se entregó de joven el monarca). Desde la Casa de los Besos, su sede en lo alto de la Colina de Visenya, congregaba en torno de su persona a miles de seguidores, y dictaba un edicto tras otro. Más tarde fue ahorcada su madre, después de confesar que el niño era hijo de un remero de pelo plateado de Lys, pero a Gaemon le perdonaron la vida y le asignaron a la casa del rey. Con el tiempo se hizo amigo de Aegon III y, tras algunos años como inseparable catador de comida del rey, murió por culpa de un veneno que quizá estuviese pensado para el propio monarca.



En Rocadragón, el rey Aegon halló a muchas personas resentidas con Rhaenyra (por la muerte de sus hijos, esposos y hermanos en la guerra, o por desaires puramente imaginarios), y con su ayuda conquistó la fortaleza. Tan escasa fue la resistencia que en solo una hora había caído en su poder; escasa, con la excepción de la hija del príncipe Daemon, Baela Targaryen, de catorce años, y de su joven dragón Danza Lunar. Tras escaparse de los hombres que intentaban capturarla, Baela había logrado reunirse con su dragón, y mientras Aegon II, montado en Fuegosol, trataba de posarse en el patio del castillo, viéndose ya triunfante, subieron a su encuentro el dragón y la princesa.

Pese a ser mucho menor en tamaño que Fuegosol, Danza Lunar le aventajaba sobremanera en rapidez y agilidad, y ni el dragón ni la princesa montada en su lomo andaban cortos de valor. Una y otra vez se lanzaba el dragón sobre Fuegosol, con las garras y las fauces bien abiertas, y una y otra vez se las clavó hasta que finalmente fue cegado por una llamarada. Las dos bestias cayeron enzarzadas, y con ellas sus jinetes. Aegon II saltó en el último momento de la espalda de Fuegosol y se partió las piernas. En cambio Baela se quedó con Danza Lunar hasta el final. Cuando Alfred Broome desenvainó la espada para matarla en el suelo, quebrantada e inconsciente, ser Marston Mares se la arrebató y llevó a Baela con el maestre, salvándole la vida.

Nada sabía Rhaenyra de esta gran batalla, pero no importaba. Aegon II, que albergaba desde siempre rencor hacia su hermana, y estaba enfurecido por la fractura de sus piernas y la inminente muerte de su dragón, entregó a Rhaenyra a Fuegosol para que la devorase ante los ojos del único hijo que le quedaba (al menos que supieran los hombres y las mujeres de los Siete Reinos), Aegon el Menor. Así murió el Deleite del Reino, la Reina de Medio Año, el vigésimo segundo día de la décima luna de 130 DC.

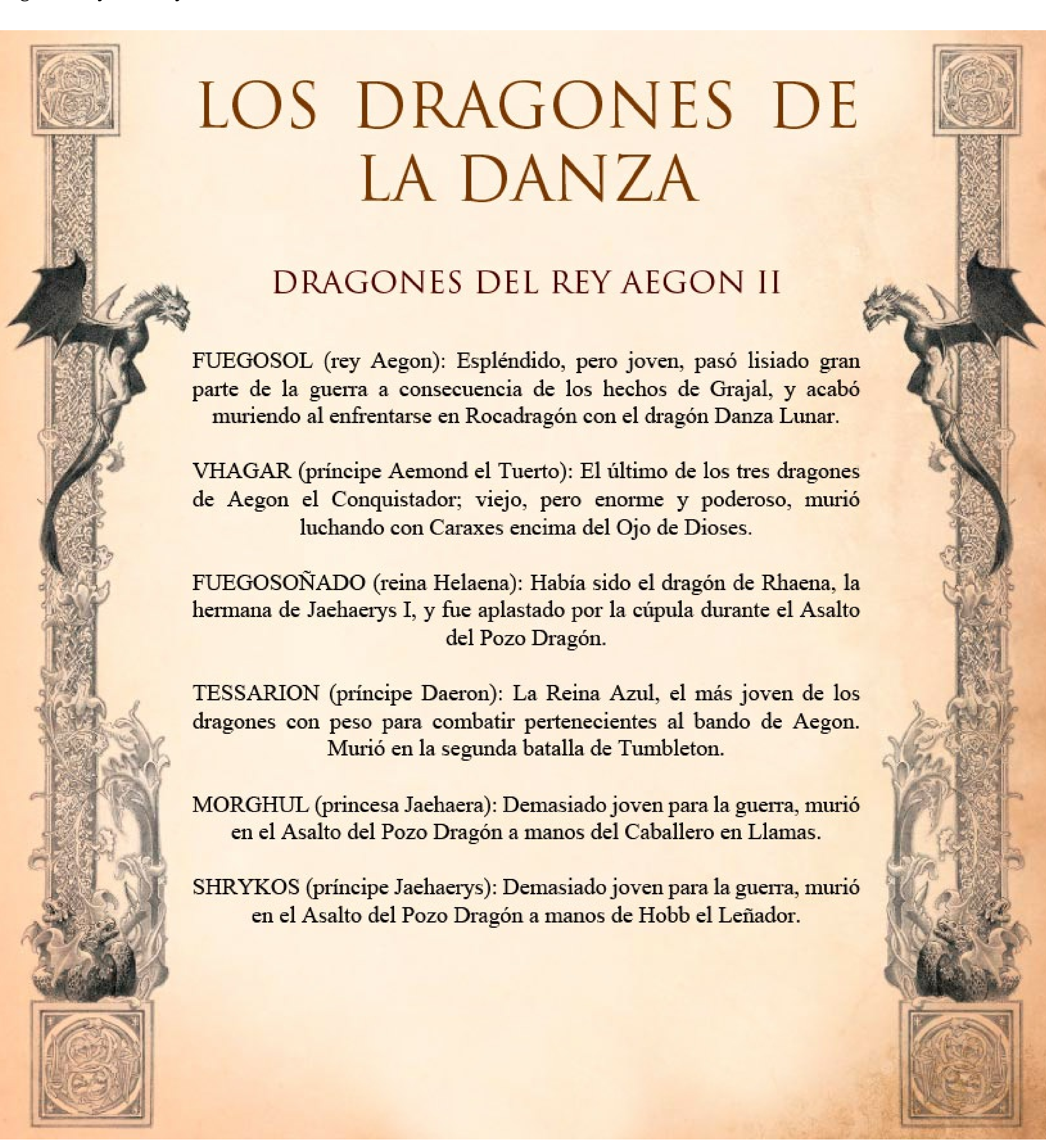
Su hermanastro no le sobrevivió mucho tiempo. A pesar de que Rhaenyra hubiera muerto y de que Aegon el Menor estuviera en sus manos, Aegon II seguía teniendo muchos enemigos, que no dejaron de combatirle. Tanto como por Rhaenyra luchaban por miedo a las represalias de Aegon, pero el caso es que luchaban, y demostraron ser el más peligroso enemigo. La entrada en escena de lord Borros Baratheon, que por fin se decidió a marchar al frente de sus hombres contra las fuerzas restantes de Rhaenyra, podría haber sido la oportunidad de invertir la situación, pero lord Borros cayó en la batalla del camino Real y sus tropas fueron destruidas. Los jóvenes señores de los ríos cuyo ejército le había derrotado, conocidos como los Muchachos, se encontraban a tiro de piedra de la ciudad, al tiempo que lord Stark se aproximaba con sus huestes por el camino Real.

Por aquel entonces fue cuando lord Corlys Velaryon, libre ya de las mazmorras, indultado e incorporado al consejo privado del rey, aconsejó a Aegon que se rindiera y vistiese de negro, pero el rey se negó y planeó dar la orden de que le cortaran una oreja a su joven sobrino, como advertencia a los partidarios de Aegon el Menor. Se subió a su litera para que le llevasen a sus aposentos, y de camino se le dio una copa de vino.

Cuando su escolta dejó en tierra la litera y apartó la cortina, encontró muerto al rey. Así murió Aegon II, envenenado por sus propios servidores, que a diferencia de él se daban cuenta

de cómo acabaría todo.

El reino, roto y desgarrado, pasó aún por diversas penurias, pero la Danza de los Dragones había terminado. Ahora le esperaban el Falso Amanecer, la Hora del Lobo, el gobierno de los regentes y el Rey Roto.



LOS DRAGONES DE LA DANZA

DRAGONES DEL REY AEGON II

FUEGOSOL (rey Aegon): Espléndido, pero joven, pasó lisiado gran parte de la guerra a consecuencia de los hechos de Grajal, y acabó muriendo al enfrentarse en Rocadragón con el dragón Danza Lunar.

VHAGAR (príncipe Aemond el Tuerto): El último de los tres dragones de Aegon el Conquistador; viejo, pero enorme y poderoso, murió luchando con Caraxes encima del Ojo de Dioses.

FUEGOSOÑADO (reina Helaena): Había sido el dragón de Rhaena, la hermana de Jaehaerys I, y fue aplastado por la cúpula durante el Asalto del Pozo Dragón.

TESSARION (príncipe Daeron): La Reina Azul, el más joven de los dragones con peso para combatir pertenecientes al bando de Aegon. Murió en la segunda batalla de Tumbleton.

MORGHUL (princesa Jaehaera): Demasiado joven para la guerra, murió en el Asalto del Pozo Dragón a manos del Caballero en Llamas.

SHRYKOS (príncipe Jaehaerys): Demasiado joven para la guerra, murió en el Asalto del Pozo Dragón a manos de Hobb el Leñador.



DRAGONES DE LA REINA RHAENYRA

SYRAX (reina Rhaenyra): Gigantesco y temible, muerto en el Asalto del Pozo Dragón.

CARAXES (príncipe Daemon): El Gusano de Sangre, gitantesco y temible, muerto sobre el Ojo de Dioses en combate con Vhagar.

VERMAX (príncipe Jacaerys): Joven pero fuerte, murió junto con su jinete en la batalla del Gaznate.

ARRAX (príncipe Lucerys): Joven pero fuerte, murió junto con su jinete sobre la bahía de los Naufragios, en combate con Vhagar.

TYRAXES (príncipe Joffrey): Joven pero fuerte, murió en el Asalto del Pozo Dragón.

NUBENEGRA (príncipe Aegon el Menor): Muerto por arcos y ballestas en la batalla del Gaznate.

MELEYS (princesa Rhaenys): La Reina Roja, vieja y astuta, perezosa pero temible cuando era provocada; murió en Grajal junto con su jinete, «la reina que nunca lo fue» .

DANZA LUNAR (lady Baela): Esbelto y hermoso, con el tamaño suficiente para ser montado por una niña; lo mató Fuegosol en Rocadragón, no sin antes recibir una herida mortal.

ALA DE PLATA (ser Ulf el Blanco): El dragón de la Bondadosa Reina Alysanne, montado por un simiente de dragón y traidor, al que sobrevivió. Después de la Danza se asilvestró e hizo su guarida en una isla del lago Rojo.

NIEBLAMAR (Addam de Casco): Tras pertenecer a ser Laenor Velaryon fue montado por un simiente de dragón y muerto por Vermithor en la segunda batalla de Tumbleton.

VERMITHOR (ser Hugh Martillo): El dragón del Viejo Rey, cargado de años; montado por un simiente de dragón y traidor, murió en la segunda batalla de Tumbleton con Nieblamar y Tessarion.

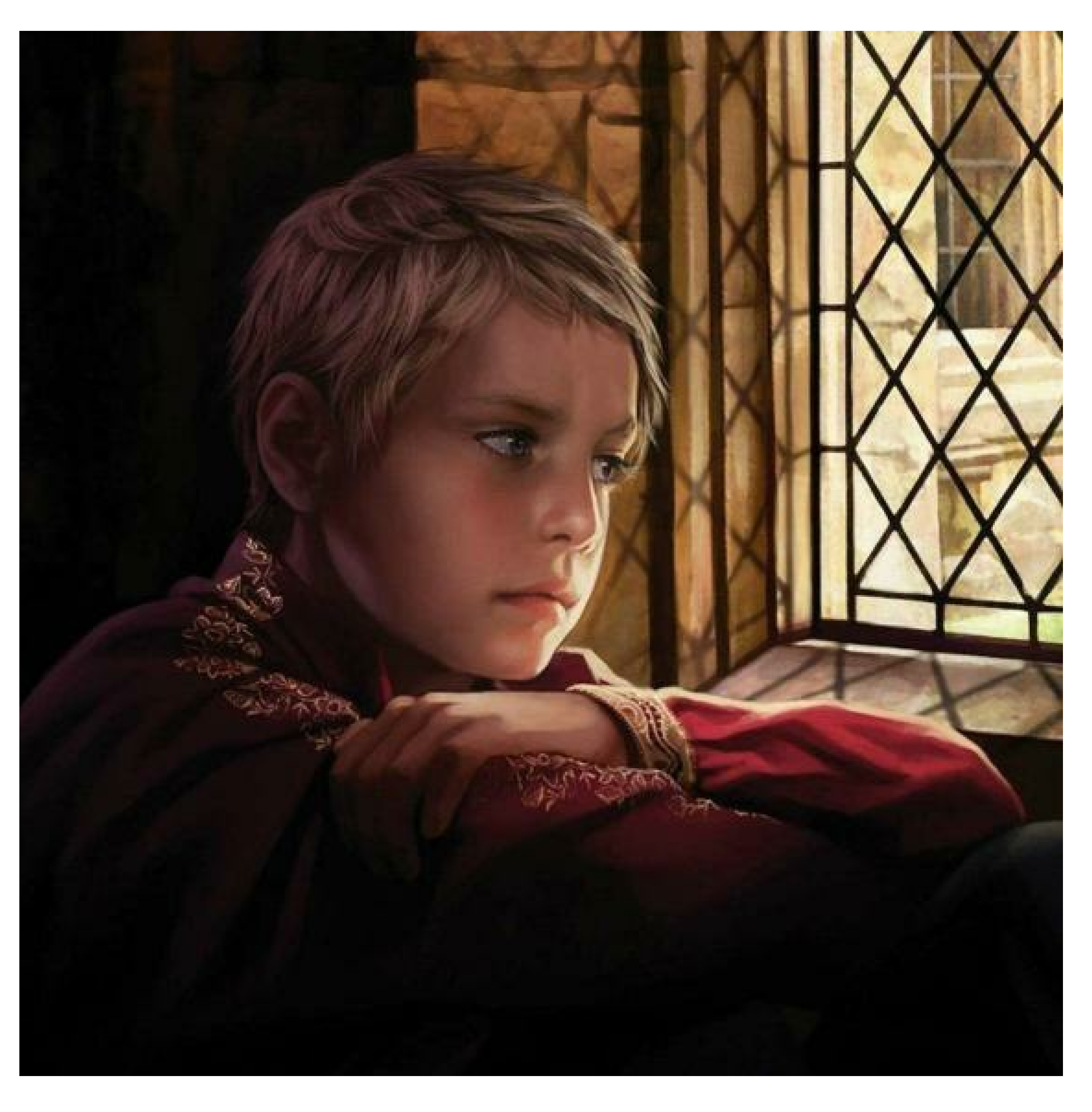
ROBAOVEJAS (Ortigas): Dragón salvaje domado por una simiente de dragón y desaparecido al final de la guerra.

FANTASMA GRIS: Dragón salvaje, arisco y no domado por nadie, al que mató Fuegosol en Rocadragón.

CANÍBAL: Dragón salvaje y carroñero que se cebaba en las crías de su especie; desapareció al final de la guerra sin haber sido domado por nadie.

AURORA (lady Rhaena): Demasiado joven para la guerra, sobrevivió a la Danza.

Aegon III



El rey Aegon III de pequeño.

EN 131 DC, cuando Aegon el Menor subió al Trono de Hierro como Aegon III, tras la muerte de su tío Aegon II, el reino podría haber pensado que era el fin de sus tribulaciones. Los partidarios de Aegon III habían vencido a las últimas tropas de Aegon II en la batalla del camino Real, y gozaban del control absoluto de Desembarco del Rey. La flota Velaryon volvía a estar al servicio del Trono de Hierro, y sin duda la Serpiente Marina sabría orientar al joven rey. Todas estas esperanzas, sin embargo, eran castillos en el aire, y pronto la época sería conocida como el Falso Amanecer. Aegon II había enviado hombres allende el mar Angosto en busca de mercenarios, y nadie sabía si volverían para vengar al rey, ni cuándo; al oeste, el Kraken Rojo y sus saqueadores se habían apoderado de Isla Bella y de la costa occidental, y el reino había caído en las inflexibles garras de un invierno de suma dureza —declarado por primera vez el día de la Doncella de 130 DC, durante el cónclave de Antigua— que duraría seis crueles años.

No había en los Siete Reinos lugar donde el invierno fuese más importante que en el Norte. El miedo a su llegada había hecho que los Lobos del Invierno se congregasen bajo el estandarte

de lord Roderick Dustin, y muriesen luchando por la reina Rhaenyra. Tras ellos, sin embargo, llegó un ejército más numeroso de hombres sin hijos y sin hogar, solteros, ancianos e hijos segundones bajo el estandarte de lord Cregan Stark. Habían venido en busca de guerra, de aventuras, de pillajes, y de una muerte gloriosa que a sus parientes de más allá del Cuello les ahorrase una boca más que alimentar.

Esa oportunidad se la quitó el envenenamiento del rey Aegon. Aun así lord Stark condujo su ejército hasta Desembarco del Rey, pero con un desenlace muy distinto: sus planes iniciales eran castigar a Bastión de Tormentas, Antigua y Roca Casterly por el apoyo al rey, pero lord Corlys ya había mandado emisarios de paz a la Roca, Bastión de Tormentas y Antigua, y así, a lo largo de seis días, mientras la corte aguardaba noticias del éxito o fracaso de lord Corlys y el reino temblaba al pensar en nuevas guerras, lord Cregan Stark tuvo dominada la corte. Fue lo que dio en llamarse la Hora del Lobo.

De algo, sin embargo, no estaba dispuesto a dejarse disuadir lord Stark: de que los traidores y envenenadores del rey Aegon II pagaran por sus fechorías. Una cosa era matar en legítima batalla a un rey cruel e injusto y otra muy distinta un vil asesinato, con veneno por añadidura: eso era traicionar a los mismísimos dioses que le habían ungido. Cregan hizo arrestar a veintidós hombres en nombre de Aegon III, entre ellos Larys el Patizambo y Corlys Velaryon. Acobardado, el joven Aegon III (de once años a la sazón) accedió a designar a lord Stark como su mano.

Un solo día ostentó el cargo Cregan Stark, presidiendo los juicios y las ejecuciones. La mayoría de los acusados vistieron el negro (con el astuto ser Perkin, la Pulga, a la cabeza). Solo dos eligieron la muerte: ser Gyles Belgrave, de la Guardia Real, que no quiso seguir viviendo después de su rey, y Larys el Patizambo, último del antiguo linaje de la casa Strong.

Lord Corlys se salvó del juicio gracias a las maquinaciones de Baela y Rhaena Targaryen, que convencieron a Aegon de que promulgase un edicto que le devolvía sus cargos y honores, y después por obra de Aly Blackwood, la Negra, que se entregó en matrimonio a lord Stark a cambio del favor de no revocar el edicto de Aegon.

El día posterior a las ejecuciones lord Stark renunció al cargo de mano. Nunca nadie lo había ocupado por tan poco tiempo, y pocos estuvieron tan contentos de dejarlo. Volvió al Norte, dejando en el sur a muchos de sus feroces norteños, que en algunos casos se casaron con viudas de las tierras de los ríos, mientras que en otros vendieron sus espadas o las juramentaron. Unos pocos, en fin, se dedicaron al bandidaje. Y una vez terminada la Hora del Lobo llegó la de los regentes.

El periodo de la regencia de Aegon —que se extiende del año 131 DC, cuando heredó el trono, al 136 DC, el de su mayoría de edad— estuvo presidido por un consejo de siete. Solo uno de estos regentes, el gran maestre Munkun, se mantuvo hasta el final del mandato, mientras

que los otros murieron, dimitieron o fueron sustituidos en función de las necesidades. El mayor de entre ellos era la Serpiente Marina, que abandonó este valle de lágrimas en 132 DC, a la edad de setenta y nueve años, y cuyo cadáver fue expuesto siete días con honores de estado al pie del Trono de Hierro, mientras le lloraba el reino.

Los años de la regencia de Aegon estuvieron marcados por los disturbios. Ser Tyland Lannister —uno de los hombres que habían regresado con las manos vacías de las Ciudades Libres (pues durante las guerras que sucedieron al desplome del reino de las Tres Hijas las compañías libres estuvieron muy bien pagadas)— cumplió dignamente las obligaciones de mano del rey, a pesar de la ceguera y las mutilaciones que le habían infligido los torturadores de la reina Rhaenyra por su negativa a divulgar dónde había escondido gran parte del tesoro real de Aegon II, pero se lo llevó la Fiebre Invernal de 133.

La situación siguió deteriorándose con Unwin Peake, señor de Starpike, Dunstonbury y Bosqueblanco, que primero fue regente y después mano del rey. Peake, que había desempeñado un papel importante en la primera y la segunda batalla de Tumbleton, y que se había sentido desairado al no ser elegido entre los primeros regentes, lo compensó con creces mediante la acumulación constante de poder. Veló por que muchos altos cargos recayeran en sus familiares, trató de casar a su propia hija con el rey Aegon III tras el aparente suicidio de la reina Jaehaera y no regateó medios ni esfuerzos para debilitar a sus rivales.

LOS REGENTES DEL REY AEGON III

EL PRIMER CONSEJO DE SIETE

LADY JEYNE ARRYN, LA DONCELLA DEL VALLE

Muerta en Puerto Gaviota en 134 DC, por una enfermedad.

LORD CORLYS VELARYON, LA SERPIENTE MARINA

Muerto en 132 DC a los setenta y nueve años, de muerte natural.

LORD ROLAND WESTERLING, DEL RISCO

Muerto en 133 DC por la Fiebre Invernal.

LORD ROYCE CARON, DE CANTO NOCTURNO

Renunció a su puesto en 132 DC.

LORD MANFRYD MOOTON, DE POZA DE LA DONCELLA

Muerto en 134 DC de enfermedad y por sus muchos años.

SER TORRHEN MANDERLY, DE PUERTO BLANCO

Renunció a su puesto en 132 DC, tras la muerte de su padre y su hermano por la Fiebre Invernal.

GRAN MAESTRE MUNKUN

El único que ocupó el cargo de 131 DC a 136 DC.

LOS DEMÁS

LORD UNWIN PEAKE

Ocupó la plaza de lord Corlys en 132 DC y presentó su dimisión en 134 DC.

LORD THADDEUS ROWAN

Recibió su plaza en 133 DC, tras la muerte de lord Westerling, y se le retiró en 136 DC.

SER CORWYN CORBRAY

Marido de Rhaena Targaryen, sustituyó a lord Mooton en 134 DC y el mismo año lo mató un ballestero en Piedra de las Runas.

WILLIAM STACKSPEAR

Elegido a suertes en el Gran Consejo de 136 DC.

MARQ MERRYWEATHER

Elegido a suertes en el Gran Consejo de 136 DC.

LORENT GRANDISON

Elegido a suertes en el Gran Consejo de 136 DC.

Entre dichos rivales ocupaba el primer puesto lord Alyn, el hijo de la Serpiente Marina, a quien se negó el cargo de regente que había ocupado su abuelo y se obligó a zarpar para los Peldaños de Piedra. En ellos ganó el nombre de Puño de Roble, por una gran victoria en el mar, pero al regresar a Desembarco del Rey su nueva fama tuvo el efecto de sembrar la discordia. La mano pretendía apoderarse de los Peldaños de Piedra y poner fin al reino pirata de Racallio Ryndoon, pero la rauda acción de Velaryon hizo que la mayor parte de la flota no pudiera

desembarcar las tropas necesarias para tal fin.

La última superviviente de los vástagos de Aegon II, Jaehaera Targaryen, tenía ocho años cuando se casó con su primo Aegon III, y diez cuando se arrojó del Torreón de Maegor a las estacas del foso seco. Murió tras media hora de agonía. Las circunstancias de su muerte, sin embargo, han sido cuestionadas por algunos. ¿De veras se quitó ella misma la vida? Corrió el rumor de que la habían asesinado, y se pronunciaron los nombres de muchos sospechosos, entre los que se hallaba ser Mervyn Flores, de la Guardia Real, hermano bastardo de lord Unwin Peake, que estaba en la puerta de la princesa cuando esta murió. No obstante, a Champiñón le parece improbable que Flores fuese un hombre capaz de lanzar a una muerte tan cruel a una niña a su cargo, y aventura otra posibilidad: que Flores no la matase, pero se hiciese a un lado para dejar que lo hiciera otra persona, como por ejemplo el mercenario sin escrúpulos de las Ciudades Libres Tessario el Tigre, a quien había contratado lord Unwin.

Nunca sabremos la verdad de lo ocurrido aquel día, pero en estos momentos parece probable que la muerte de Jaehaera fuera instigada de algún modo por lord Peake.

La fama y el prestigio de Puño de Roble no hicieron sino aumentar tras la victoria y granjearle honores y recompensas por parte de los regentes, pese a las protestas de lord Peake. Al final la mano convenció a los regentes de que enviasen a Puño de Roble a las tierras del oeste, para enfrentarse con los barcoluengos del Kraken Rojo, lord Dalton Greyjoy, que se había negado a renunciar a su botín e interrumpir sus saqueos. Se trataba de un viaje peligroso, ideado casi con certeza para provocar la derrota o la muerte de lord Alyn, pero Puño de Roble lo convirtió en el primero de sus seis grandes viajes.

En todo lo expuesto, Aegon III (demasiado joven aún para el gobierno) fue simplemente un peón. Se trataba de un muchacho melancólico y taciturno, que no se interesaba por gran cosa. Iba siempre de negro y podía estar varios días sin hablar con nadie. Durante estos años iniciales su único compañero era Gaemon del Cabello Claro, el aspirante a niño rey, y ahora criado y amigo de Aegon. Con la llegada al poder de lord Peake, Gaemon se convirtió en el chivo expiatorio del rey, y era sometido a los castigos que no podían infligirse a la real persona. Murió en la tentativa de envenenamiento del rey y de su joven y bella esposa Daenaera Velaryon.

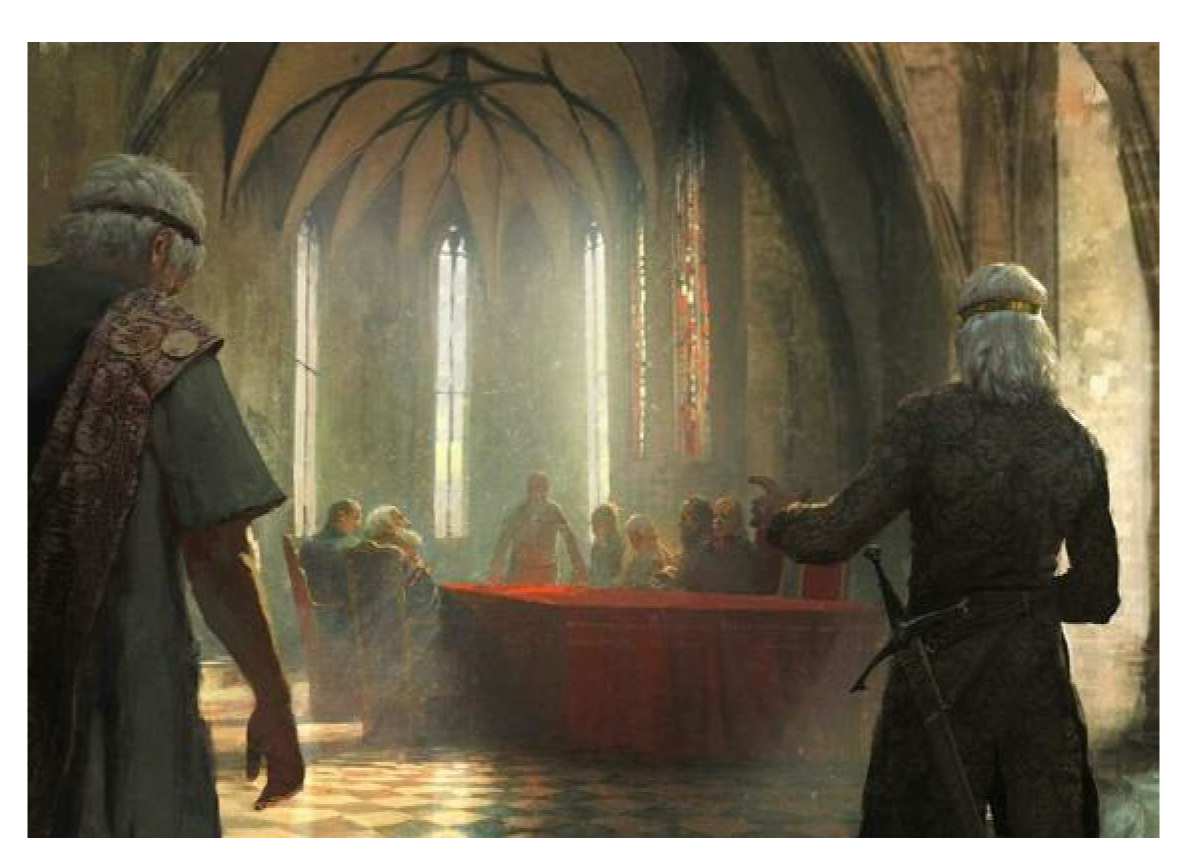
Lady Daenera era prima de Alyn Puño de Roble e hija de su primo Daeron, que murió en los Peldaños de Piedra, combatiendo por él. Hermosísima en su infancia, solo tenía seis años cuando se la presentaron al rey las princesas Rhaena y Baela, como última de las mil doncellas que le fueron mostradas en el gran baile de 133 DC. Fue la mano, lord Peake, quien organizó este último después de que los regentes desbarataron sus esfuerzos por desposar a su hija con el rey, aunque a esa aspiración no renunció, y quedó profundamente contrariado por la elección

final del monarca.

En su empeño por anularla topó con la resistencia tanto de Aegon como de los demás regentes. Lord Unwin, indignado, amenazó con dimitir como mano del rey, a fin de doblegar la voluntad de los regentes, pero se encontró con que lo aceptaban encantados. En su lugar designaron a uno de los suyos, lord Thaddeus Rowan.

Durante estos años Aegon tuvo una sola alegría: el regreso de su hermano pequeño, el príncipe Viserys. Se le creía muerto en la batalla del Gaznate, y el rey jamás se había perdonado el haberle abandonado al huir en su dragón Nubenegra, pero al final le trajo Puño de Roble desde Lys, donde lo mantenían en secreto unos príncipes mercaderes con la intención de sacar provecho de su rescate o de su muerte. Tan enorme fue el precio que aceptó lord Velaryon a cambio de que fuera liberado, que pronto dio lugar a disputas. Aun así la liberación de Viserys y de su esposa, la bella Larra Rogare, de Lys, siete años mayor que él, fue una alegría, y hasta su muerte fue la única persona que gozó de la plena confianza de Aegon.

Al final fueron Larra Rogare y su rica y ambiciosa familia quienes ayudaron a doblegar el poder de los regentes, y casi con seguridad el de lord Peake, aunque fue un papel que desempeñaron sin darse cuenta, maniatados como estaban por la primavera de Lys, una época en que el banco de los Rogare creció más que el de Hierro y por consiguiente se vio inmerso en conjuras para controlar al rey. Se les acusaba de muchos más delitos de los que realmente habían cometido. Lord Rowan, que entonces era la mano, y uno de los últimos regentes, fue acusado de complicidad en los crímenes de los Rogare y torturado para que facilitara información. Ser Marston Mares, que por algún motivo (del que se resiste a hablar en la *Relación verdadera* Munkun, único regente a la sazón, junto a Rowan) fue designado como su sustituto en el cargo de mano del rey, mandó apresar a lady Larra, tras haber hecho lo propio con sus hermanos, pero el rey y su hermano se negaron a entregarla y fueron sitiados durante dieciocho días en el Torreón de Maegor por Mares y sus secuaces.



Aegon III prescindiendo de los regentes y de lord Manderly, mano del rey.

Al final la conspiración se vino abajo debido a que ser Marsten —que quizá recordase sus obligaciones— trató de cumplir con la orden del rey de arrestar a quienes habían implicado falsamente a los Rogare y a lord Rowan. Mares fue muerto por su propio hermano juramentado, ser Mervyn Flores, a quien pretendía prender.

Restablecido por sí solo el orden, Munkun fue mano y regente durante lo que quedaba del año, hasta que se nombrasen nuevos regentes y se designase otra mano. La época de la regencia llegó a su fin el décimo sexto día del nombre del rey, que entró en la cámara del consejo privado, despidió a sus regentes y depuso de su cargo a quien era entonces su mano, lord Manderly.

Fue el reinado que siguió un reinado roto, porque lo estaba el propio rey. Melancólico hasta el fin de sus días, casi nada le daba solaz. Se encerraba varios días en sus aposentos, y hasta el contacto humano le repelía, aunque fuese de la mano de su hermosa reina. Aun después de que ella floreciese, Aegon tardó mucho en llamarla a su lecho, aunque al final su matrimonio se vio bendecido por dos hijos y tres hijas, el mayor de los cuales, Daeron, fue nombrado príncipe de Rocadragón y heredero aparente.

A pesar de sus esfuerzos por infundir paz y prosperidad a un reino asolado por la Danza, Aegon III no se mostró dispuesto a cortejar a su pueblo ni a sus señores. Muy distinto podría haber sido su reinado de no ser por aquel único defecto, la frialdad con sus súbditos. Su hermano, el príncipe Viserys, que en sus últimos años fue mano del rey, tenía el don de la simpatía, pero también él se tornó severo tras ser abandonado por su esposa, que volvió a su Lys natal, dejándole a sus hijos.

PALABRAS DEL REY A LORD MANDERLY AL SER DESIGNADO REGENTE, SEGÚN LA RELACIÓN DEL GRAN MAESTRE MUNKUN

Mi intención es llevar paz, alimentos y justicia al pueblo llano. Si con ello no basta para granjearme su amor, que organice Champiñón un viaje por el reino. También podríamos mandar a un oso bailarín. Una vez me dijo alguien que nada es tan del agrado de la plebe como los osos que bailan. Podéis también interrumpir los festejos esta misma noche. Enviad a los señores a sus fortalezas y dadles la comida a los hambrientos. Barrigas llenas y osos que bailen, esa habrá de ser mi política.

Juntos, sin embargo, Aegon y Viserys, dieron respuesta cabal a los disturbios que aún quedaban en el reino. Uno de estos incidentes fue la preocupante aparición de varios pretendientes que se identificaban como el príncipe Daeron el Osado, el hermano pequeño de Aegon II, muerto en la segunda batalla de Tumbleton, pero cuyo cadáver nunca fue encontrado, lo cual dejaba la puerta abierta a falsas reivindicaciones de hombres sin escrúpulos. (Desde entonces se ha demostrado de modo concluyente que todos esos falsos príncipes eran impostores.) Trataron incluso de reinstaurar a los dragones Targaryen, a pesar de los temores de Aegon (que no se le podían reprochar, puesto que había visto devorar viva a su madre). Si bien Aegon no quería ni ver a los dragones —y mucho menos cabalgarlos—, fue convencido de que amedrentarían a quien pretendiese enfrentarse con él, y por consejo de Viserys mandó traer a nueve magos de Essos con la finalidad de que usaran sus artes para despertar una nidada de huevos. Resultó ser al mismo tiempo una debacle y un fracaso.

Al principio de su reinado quedaban cuatro dragones con vida: Ala de Plata, Aurora, Robaovejas y Caníbal, pero Aegon III será siempre recordado por su apodo de Veneno de Dragón, porque el último dragón Targaryen murió durante su reinado, en el año 153 DC.

El reinado del Rey Roto —también llamado Aegon el Funesto— acabó al morir el rey de tisis a los treinta y seis años de edad. Muchos de sus súbditos le atribuían más, pues su infancia fue interrumpida demasiado pronto. Este melancólico monarca no ha dejado un grato recuerdo, y su obra palidece ante la de sus hijos.

Daeron I



Lo único que queda hoy de los dragones Targaryen: el cráneo de Balerion, el Terror Negro.

CUANDO FALLECIÓ AEGON III, en el vigésimo sexto año de su reinado, ciento cincuenta y siete años después de la coronación del Conquistador, dejó dos hijos varones y tres hijas. El mayor de los primeros, Daeron, subió al trono siendo solo un muchacho de catorce años. Fuese por la simpatía y el genio de Daeron, fuese por el recuerdo de lo sucedido en la regencia de su padre, el caso es que el príncipe Viserys optó por no insistir en una regencia durante la minoría de edad del joven rey, y siguió desempeñándose en el cargo de mano mientras Daeron gobernaba con acierto.

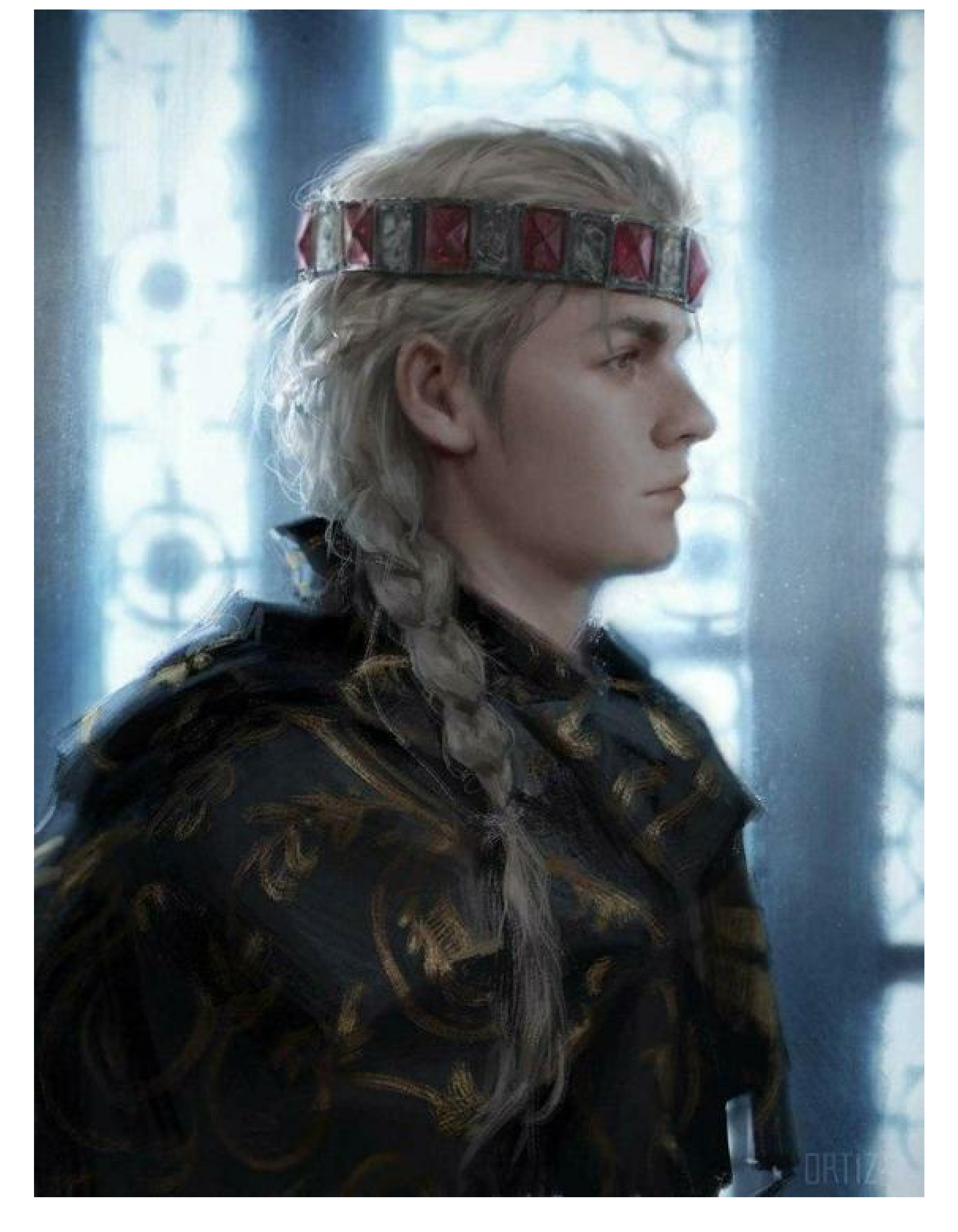
Pocos previeron que Daeron, el primero de su nombre, se cubriría de gloria tanto como su antepasado Aegon el Conquistador, de quien llevaba la corona. (Su padre había preferido un simple aro.) Y sin embargo toda aquella gloria se trocó en cenizas casi con la misma rapidez. Joven de una inteligencia y un vigor fuera de lo común, al principio Daeron topó con la resistencia de su tío, sus consejeros y muchos grandes señores a su propuesta de «completar la Conquista» incorporando por fin Dorne al reino. Sus señores le recordaron que a diferencia del Conquistador y sus hermanas, él ya no contaba con dragones que pudiesen combatir, a lo que Daeron, como es fama, respondió: «Tenéis un dragón. Está delante de vosotros».

Al final no fue posible rebatir al rey, y cuando reveló sus planes —formulados, se dice, con la ayuda y el consejo de Alyn Velaryon, Puño de Roble— algunos empezaron a pensar que era posible, a fin de cuentas, pues la campaña propuesta mejoraba la del propio Aegon.

Daeron I demostró con creces su capacidad guerrera en el campo de Dorne, que durante cientos de años había hecho frente al Dominio, a los señores de la tormenta y hasta a los

dragones de la casa Targaryen. Dividió a sus hombres en tres ejércitos: uno al mando de lord Tyrell, que bajó por el paso del Príncipe, en el extremo occidental de las Montañas Rojas de Dorne; el otro, del primo del rey y consejero naval, Alyn Velaryon, que viajó por mar, y el tercero encabezado por el propio rey, que marchó por el traicionero paso que recibía el nombre de Sendahueso, donde usó caminos de cabras, considerados por otros demasiado peligrosos, a fin de esquivar las atalayas dornienses y no caer en las mismas trampas que Orys Baratheon. A continuación el joven rey barrió todas las huestes que intentaban detenerle. Así se conquistó el Paso del Príncipe, pero lo más importante fue que la flota real penetró en la Ciudad de los Tablones y a partir de ahí pudo avanzar río arriba.

Dividido Dorne a todos los efectos en dos partes gracias al control del Sangreverde por lord Alyn, las fuerzas dornienses del este y del oeste ya no podían prestarse ayuda directa. Ello dio origen a una serie de audaces batallas cuya relación pormenorizada ocuparía todo un volumen. De esta guerra pueden encontrarse muchas crónicas, aunque ninguna sea parangonable a *La conquista de Dorne*, el relato escrito por el propio rey Daeron acerca de su campaña, tenido por derecho como un prodigio de elegante sencillez tanto en su prosa como en sus estrategias.



El rey Daeron I, el Joven Dragón.

En cuestión de un año los invasores estaban a las puertas de Lanza del Sol y se abrían camino con las armas por la llamada ciudad de la sombra. En 158 DC el príncipe de Dorne y una cuarentena de señores, los más poderosos del reino, hincaron la rodilla ante Daeron, durante la Sumisión de Lanza del Sol. El Joven Dragón había sido capaz de lo que no había logrado Aegon el Conquistador. Quedaban aún rebeldes en los desiertos y las montañas —hombres a los que se apresuró a poner en condición de proscritos—, pero en ningún momento fue muy alto su número.

El rey consolidó rápidamente su control de Dorne, eliminando a todo rebelde que encontrase, aunque no sin dificultad. Hubo un triste episodio en que una flecha envenenada,

cuyo blanco era el rey, se clavó en su primo, el príncipe Aemon (hijo pequeño del príncipe Viserys), y hubo que mandarle en barco a sus tierras para que se curase. A pesar de todo, en 159 DC estaba pacificado todo el interior, y el Joven Dragón pudo regresar victorioso a Desembarco del Rey, dejando la paz de Dorne en manos de lord Tyrell. Como garantía de fidelidad y buen comportamiento se llevó consigo a Desembarco del Rey a catorce rehenes de alta cuna, hijos e hijas de casi todas las grandes casas de Dorne.

La táctica, con todo, resultó menos eficaz de lo que pudiera esperar Daeron, ya que si bien los rehenes contribuyeron a garantizar la lealtad a largo plazo de los de su misma sangre, lo que no previó el rey fue la tenacidad del pueblo llano dorniense, sobre el que no poseía el menor ascendiente. Se dice que en la batalla por Dorne murieron diez mil hombres, y en el transcurso de los tres años siguientes otros cuarenta mil, ya que los dornienses de a pie se obstinaban en luchar contra los hombres del rey.



Cráneos de los muertos de Dorne.

Lord Tyrell, a quien había dejado Daeron a cargo de Dorne, pugnó valientemente por sofocar las hogueras de la rebelión, yendo de castillo en castillo a cada cambio de luna, castigando con la horca a cualquier seguidor de los rebeldes y quemando las aldeas que les dieran amparo. El pueblo llano, sin embargo, no dejaba de contraatacar, y cada amanecer traía consigo robos o destrucciones de víveres, campamentos quemados y caballos muertos. Poco a poco fue aumentando el recuento de bajas entre los soldados y los hombres de armas, asaltados en los callejones de la ciudad de la sombra, caídos en alguna emboscada entre las dunas y

asesinados en sus propios campamentos.

Por lo que se lee en las cartas dornienses recogidas por el maestro Gareth en *Arenas rojas*, fue lord Qorgyle, el señor de Asperón, quien dispuso personalmente el asesinato de lord Tyrell. Sobre el móvil, con los años, ha habido más debates. Hay quien dice que estaba enojado por la poca consideración que mostró lord Tyrell a sus anteriores muestras de lealtad (como fue el poner fin a las proclamas de uno de los más destacados señores rebeldes), y otros que su ayuda inicial formaba parte ya del traicionero plan que él y su castellano urdieron con el fin de obtener mediante engaños la confianza del rey y de lord Tyrell.

La verdadera rebelión, con todo, no empezó hasta que lord Tyrell viajó con su séquito a Asperón, donde su señoría fue asesinada en un lecho de escorpiones. Al difundirse la noticia de su muerte, la rebelión corrió abiertamente de un extremo a otro de Dorne como la pólvora.

En 160 DC el Joven Dragón se vio obligado a regresar personalmente a Dorne con la finalidad de sofocar a los rebeldes, y obtuvo una serie de pequeñas victorias en su avance por la Sendahueso, mientras lord Alyn Puño de Roble volvía a caer sobre la Ciudad de los Tablones y el Sangreverde. En 161 DC, aparentemente doblegados, los dornienses accedieron a reunirse para renovar su juramento de lealtad y debatir las condiciones, pero lo que tramaban no era la paz, sino la traición y el asesinato. Sangrienta fue la traición de los dornienses, que atacaron al Joven Dragón y a su séquito bajo el estandarte de la paz. Tres caballeros de la Guardia Real fueron abatidos al intentar proteger al monarca (y, para su eterna vergüenza, otro arrojó el escudo y se rindió). El príncipe Aemon, el Caballero Dragón, fue herido y hecho preso, pero no antes de dar muerte a dos de los traidores. En cuanto al Joven Dragón, murió con Fuegoscuro en la mano, rodeado por una docena de enemigos.

Solo cuatro años, pues, duró el reinado de Daeron I. Su ambición resultó ser excesiva. Aunque la gloria sea eterna, es también fugaz, y pronto se olvida incluso tras las más célebres victorias cuando estas desembocan en desastres aún mayores.

Baelor I

LA NOTICIA DE la muerte del rey Daeron, y de la desbandada de sus últimos ejércitos, tardó poco tiempo en llegar a Desembarco del Rey, suscitando una indignación que se descargó en seguida en los rehenes dornienses. Por orden de la mano del rey, el príncipe Viserys, fueron arrojados a las mazmorras en espera de ser ahorcados. El hijo mayor de la mano, el príncipe Aegon, llegó al extremo de entregar a su padre a su amada dorniense para que fuese ejecutada.

El Joven Dragón no se había casado ni había tenido hijos, de modo que a su muerte el Trono de Hierro pasó a su hermano Baelor, joven de diecisiete años que resultó ser el más piadoso de los reyes de la dinastía Targaryen, y hay quien dice que de toda la historia de los Siete Reinos. Su primera decisión como rey fue indultar a los rehenes dornienses. A lo largo de los diez años de reinado de Baelor se multiplicaron estos actos de piedad y perdón. Aunque sus nobles y su consejo clamaran venganza, Baelor perdonó públicamente a los asesinos de su hermano, y declaró su intención de «restañar las heridas» de la guerra de Daeron y hacer las paces con Dorne. Como acto de piedad, declaró, viajaría a Dorne «sin espadas ni ejércitos» a fin de devolver a los rehenes y pedir la paz. Así lo hizo: descalzo fue de Desembarco del Rey hasta Lanza del Sol, vestido de arpillera, mientras iban tras él en hermosos caballos los rehenes.

Muchas son las canciones sobre este viaje a Dorne que, salidas de los septos y las casas madre, fluyeron de las lenguas de los bardos. Subiendo por el camino de Piedra Baelor llegó en poco tiempo adonde habían hecho prisionero lord Wyl a su primo, el príncipe Aemon, y encontró al Caballero Dragón desnudo en una jaula. Se dice que Baelor elevó sus súplicas, pero que lord Wyl se negó a liberar a Aemon y obligó a su alteza a rezar por su primo y a jurar que volvería. Desde entonces muchas generaciones se han preguntado qué pensaría el príncipe Aemon al ver formular semejante promesa a su pariente, un hombre delgado y de voz aguda, demacrado, descalzo y con los pies ensangrentados. Aun así Baelor prosiguió su viaje y sobrevivió a la Sendahueso, perdición de muchos miles antes de él.

Cruzar a pie el desierto, casi solo, entre las estribaciones del norte y el Azote, estuvo a punto de acabar con él, pero aun así perseveró, y pese a lo arduo del viaje sobrevivió y logró reunirse con el príncipe de Dorne, en lo que para muchos fue el primer milagro del reinado de Baelor el Santo. Es muy posible que el segundo fuese conseguir con los dornienses una paz que perduró durante todo su reinado. Uno de los términos en los que consintió fue que su joven primo Daeron —nieto de su mano, Viserys, e hijo del primogénito de este último, el príncipe Aegon— desposaría a la princesa Mariah, la hija mayor del príncipe de Dorne. Entonces aún eran los dos niños, así que el enlace quedó concertado para cuando fuesen mayores de edad.



La penitencia del rey Baelor I en los desiertos de Dorne.

Tras una estancia en el Palacio Antiguo de Lanza del Sol, el príncipe de Dorne le ofreció a Baelor una galera para volver a Desembarco del Rey, pero el joven rey insistió en que los Siete le habían ordenado caminar. Hubo en la corte dorniense quien temió que el príncipe Viserys entendiese como un nuevo motivo de guerra que Baelor (como era inevitable) muriese en el camino, de modo que el príncipe hizo cuanto estuvo a su alcance para asegurarse de que los señores dornienses a quienes encontrara de camino le dieran su hospitalidad. Al ascender por la Sendahueso, Baelor se volcó en rescatar de su cautiverio al príncipe Aemon. Había solicitado al príncipe dorniense que diera la orden explícita de soltar al Caballero Dragón, cosa que aceptó lord Wyl, pero en vez de liberar él mismo a Aemon le dio a Baelor la llave de la jaula, invitándole a usarla. Ahora, además de estar Aemon desnudo en su interior, expuesto al sol durante el día y al viento frío de la noche, al pie de la jaula se había hecho un agujero que contenía un gran número de víboras. Dicen que el Caballero Dragón rogó al rey que le dejase donde estaba y fuese en busca de ayuda a las marcas de Dorne, pero también se dice que Baelor sonrió y le dijo que lo protegerían los dioses. Acto seguido entró en el foso.



Baelor enfrentándose a las víboras para rescatar al príncipe Aemon, el Caballero Dragón.

Sostendrían los bardos, con el tiempo, que las víboras inclinaron la cabeza al paso de Baelor, pero no es esa la verdad. Baelor recibió media docena de mordiscos al cruzar la jaula, y si bien la abrió estuvo a punto de caer al suelo antes de que el Caballero Dragón pudiera abrir la puerta y sacar a su primo del foso. Se cuenta que los Wyl cruzaban sus apuestas mientras el príncipe Aemon pugnaba por salir trepando de la jaula con Baelor en hombros. Tal vez fuera su crueldad lo que azuzó al cautivo a llegar a lo más alto y ponerse a salvo.

El príncipe Aemon llevó a Baelor por la Sendahueso hasta que, a medio camino, el septón de una aldea de las montañas dornienses le dio ropa y un burro en el que transportar al rey, que estaba en coma. Al final Aemon llegó a las torres vigía de los Dondarrion, desde donde fue

conducido a Refugionegro, ciudad cuyo maestre le administró los mejores cuidados que pudo hasta que envió a los dos hombres a Bastión de Tormentas para que acabaran de curarse. Y se dice que en todo este periplo seguía consumiéndose Baelor, que aún no había recuperado la conciencia.

Solo lo hizo de camino a Bastión de Tormentas, para murmurar unas plegarias nada más. Aún tardó más de medio año en estar en condiciones de viajar hasta Desembarco del Rey. Mientras tanto fue Viserys quien gobernó el reino como mano del rey, respetando el tratado de paz de Baelor con los dornienses.

Cuando volvió a sentarse Baelor en el Trono de Hierro, lo celebró todo el reino. Los intereses del rey, sin embargo, seguían firmemente puestos en los Siete, y sus primeros edictos debieron de causar consternación entre quienes estaban acostumbrados a la sobria gestión de Aegon III, al benévolo descuido de Daeron y a la sagaz mayordomía de Viserys. El rey, que en 160 DC se había casado con su hermana Daena, procedió a convencer al septón supremo de que anulase el matrimonio, alegando que se había contraído antes de que fuera él rey, y no había llegado a consumarse.

Una vez disuelta la unión Baelor dio un paso más y puso a Daena y sus hermanas pequeñas, Rhaena y Elaena, en una «Corte de Belleza» propia, dentro de la Fortaleza Roja, que recibiría el nombre de Bóveda de las Doncellas. Anunció el rey que deseaba proteger la inocencia de las tres de las maldades del mundo y los bajos deseos de hombres poco piadosos, pero algunos se preguntaron si no era él mismo quien temía la tentación de su belleza.

LAS HERMANAS DE BAELOR I



Las hermanas del rey Baelor I (iz. a der.): Elaena, Rhaena y Daena.

La más nombrada de las tres es Daena, que fue también la más querida, tanto por su belleza como por su indómito valor. Conocidos eran sus artes de jinete y su dominio del arco dorniense que le trajo su hermano Daeron de sus conquistas. También estaba ejercitada en el estafermo (aunque nunca se le permitió participar en un torneo, a pesar de sus esfuerzos). Pronto recibió el sobrenombre de la Desafiante, por ser, de las tres, la que peor sobrellevó el cautiverio, ya que en tres ocasiones se escapó disfrazada de sirvienta o de plebeya. Hacia el final del reinado de Baelor llegó al extremo de quedar embarazada a propósito, aunque habrá quien diga que mejor habría hecho en ser menos desafiante, vistos los problemas que trajo al reino el hijo en cuestión.

De las otras hermanas de Baelor, Rhaena era casi tan piadosa como su hermano, y con el tiempo llegó a ser septa. Elaena, la menor, era más caprichosa que Rhaena, pero menos guapa que sus otras hermanas. Se dice que durante su estancia en la Bóveda de las Doncellas se cortó su «corona de gloria» (una larga cabellera de color platino con un mechón dorado en medio) y se la envió a su hermano junto con la súplica de que le diera libertad, prometiendo que con el pelo tan corto sería demasiado fea para tentar a ningún hombre. Sus súplicas cayeron en oídos sordos.

Elaena vivió más que sus hermanos, y una vez libre de la Bóveda de las Doncellas tuvo una vida tumultuosa. Siguiendo las huellas de Daena concibió dos hijos bastardos, Jon y Jeyne Mares, de Alyn Velaryon, lord Puño de Roble. Está escrito que albergaba la esperanza de casarse con él, pero que transcurrido un año desde su desaparición en el mar desistió y convino en desposar a otro hombre.

Tuvo tres matrimonios. El primero fue en 176 DC con el rico, pero anciano, Ossifer Plumm, de quien se cuenta que murió al consumar la boda. Aun así Elaena quedó encinta, pues lord Plumm cumplió antes de morir. Más tarde se pusieron en circulación rumores de lo más rastrero, según los cuales lo cierto era que lord Plumm murió al ver desnuda a su nueva esposa (el rumor se formuló en los más obscenos términos, que acaso habrían hecho las delicias de Champiñón, pero que no es necesario repetir), y que el niño concebido aquella noche era de su primo Aegon, el futuro rey Aegon el Indigno.

El segundo matrimonio se concertó a instancias del sucesor de Aegon el Indigno, Daeron el Bueno, quien casó a Elaena con su jefe de la moneda, unión que derivó en dos hijos más… y en que se conociese a Elaena como la auténtica jefa de la moneda, pues se decía que su esposo era un señor noble y bueno, pero sin gran facilidad para los números. Elaena adquirió influencia sin tardar, y gozaba en todo de la confianza del rey Daeron, a cuyo bien, y el del reino, dedicaba sus esfuerzos.

El tercer matrimonio lo eligió ella misma tras enamorarse de lord Michael Manwoody, un dorniense que había estado al servicio de la princesa Mariah en su corte. Manwoody, que en su juventud estudió en la Ciudadela, era un hombre culto y de gran ingenio, que tras la boda del rey Daeron con la reina Mariah se convirtió en uno de los servidores de confianza del monarca. Fue enviado a Braavos en varias ocasiones para tratar con el Banco de Hierro, y se tiene constancia de que estas negociaciones dieron origen a una correspondencia con el banco (en misivas que llevaban su sello y estaban

firmadas con su nombre, si bien, al parecer, la letra era de Elaena).

Elaena desposó a lord Manwoody poco después de la muerte de su segundo marido, y por lo que parece gozó del beneplácito de Daeron. En sus últimos años dijo que no era la inteligencia de lord Manwoody lo que la había enamorado, sino su afición a la música. Se sabía que tocaba el arpa para ella, y a su muerte Elaena mandó esculpir su efigie con un arpa, no con la espada y las espuelas de la caballería, como es costumbre.

Así se hizo, a pesar de las protestas de Viserys, de las propias princesas y de otros miembros de la corte: las princesas fueron enclaustradas en lo más profundo de la Fortaleza Roja, sin más compañía que la de las doncellas enviadas a esta última por señores y caballeros deseosos de ser favorecidos por Baelor.

También despertó protestas Baelor al prohibir la prostitución en Desembarco del Rey, aunque nadie logró persuadirlo del daño que podía causar. Se dice que fueron más de mil las rameras expulsadas de la capital, junto con sus hijos, tras una gran redada. Voluntariamente ajeno a la agitación a la que ello dio pie, el rey Baelor se volcó en un nuevo proyecto: un gran septo que se erigiría en lo más alto de la Colina de Visenya, y del que aseguró haber tenido una visión. Fue el primer embrión del Gran Septo, que sin embargo no fue concluido hasta muchos años después de la muerte de Baelor.



El Gran Septo de Baelor.

Hay quien se ha preguntado si en última instancia el haber estado a punto de morir en Dorne no afectó de alguna manera la cordura del monarca, ya que a medida que avanzaba su

reinado las decisiones que tomaba resultaban más exaltadas e imprevisibles. Si bien era amado por el pueblo llano (ya que vaciaba las arcas cada cierto tiempo para sufragar sus obras de caridad, como el año en que regaló cada día una hogaza de pan a todos los hombres y las mujeres de la ciudad), los señores del reino empezaban a estar preocupados. Además de haber puesto fin a su enlace con Daena, el rey Baelor se había asegurado de no contraer nunca más matrimonio haciendo votos de septón, ayudado e instigado por un septón supremo cada vez más influyente en el reino. Los edictos del rey se ocupaban cada vez más de asuntos espirituales, a veces a expensas de los materiales, como cuando intentó que la Ciudadela no enviara sus mensajes por cuervo, sino por paloma (desastre del que se trata a fondo en *Alas negras, palabras veloces*, de Walgrave), o cuando pretendió eximir de impuestos a quienes asegurasen la pureza de sus hijas mediante el uso juicioso de cinturones de castidad.

Un aspecto desafortunado del celo religioso del rey Baelor era su insistencia en quemar libros. Por mucho que haya algunos cuyo contenido no merezca ni saberse, y otros, incluso, que encierren materias peligrosas, destruir conocimientos es siempre doloroso. No es de extrañar que Baelor mandase quemar el *Testimonio de Champiñón*, teniendo en cuenta lo libertino y escandaloso de su contenido, pero la *Historia antinatural* del septón Barth, al margen de lo erróneas que puedan ser algunas de sus formulaciones, es obra de una de las mentes más privilegiadas de los Siete Reinos. Bastó con el estudio, y la supuesta práctica, de las artes mayores por Barth para que Baelor viera con hostilidad al autor y destruyera su obra, a pesar de que gran parte de los contenidos de la *Historia antinatural* no tengan nada de polémico ni de maligno. Es una suerte que hayan pervivido algunos fragmentos, gracias a los cuales no está del todo perdida la sapiencia de esta obra.

Hacia el final de su reinado, Baelor empezó a pasar cada vez más tiempo en ayuno y oración, con el fin de expiar los muchos pecados y ofensas que a su juicio cometían diariamente sus súbditos contra los Siete. A la muerte del septón supremo informó a los Máximos Devotos que los dioses le habían revelado la identidad del sucesor, y ellos, raudos, designaron al elegido por Baelor para el cargo, un tal Pate, hombre del pueblo, con talento para la cantería, pero sin letras, corto de luces e incapaz de recordar siquiera una oración sencilla.

Tal vez fuera una bendición que este septón supremo de tan pocas entendederas solo sobreviviese un año antes de sucumbir a unas fiebres. O tal vez no, pues para entonces Baelor ya estaba convencido de que los dioses habían conferido a un niño de ocho años (un mendigo, dijeron más tarde algunas voces, aunque es más probable que se tratase del hijo de un pañero) el poder de hacer milagros. Baelor sostuvo que había visto hablar al niño con unas palomas que le respondían con voces de hombres y de mujeres, las voces, según él, de los Siete, y declaró que debía ser el próximo septón supremo.

Una vez más los Máximos Devotos cumplieron los designios del rey, eligiendo al septón supremo más joven que se haya ceñido jamás la corona de cristal.

El nacimiento de Daemon Mares, hijo natural de Daena Targaryen y un hombre a quien no quiso identificar (aunque más tarde el reino averiguó que no era otro que su primo Aegon, cuando aún era príncipe), hizo que al rey le diera otro ataque de ayuno. Años antes ya había estado a punto de matarse al ayunar durante una luna entera tras las muertes de los mellizos de su prima, la princesa Naerys, poco después de nacer. Esta vez Baelor fue aún más lejos y se negó a tomar nada que no fuese agua y el pan justo para acallar el clamor de su estómago. Mantuvo este régimen durante cuarenta días, y al cuadragésimo primero lo encontraron desmayado ante el altar de la Madre.

El gran maestre Munkun hizo todo lo posible por sanar al rey. También el septón supremo, pero al niño se le habían agotado los milagros. El rey se reunió con los Siete en el décimo año de su reinado, en 171 DC.

Los malévolos rumores que surgieron tras la llegada al trono de Viserys —y que según algunos puso en marcha la pluma de lady Maia, de la casa Stokeworth— insinuaban que Viserys envenenó al rey para ceñirse por fin la corona, después de más de una década de espera. Otros han sugerido que Viserys envenenó a Baelor por el bien del reino, ya que a esas alturas el rey septón se creía llamado por los Siete para convertir a todos los infieles del reino, cosa que habría desembocado en una guerra con el Norte y con las islas del Hierro, de la que se habrían derivado muchos disturbios.

Viserys II

AUNQUE HABÍAN MUERTO los dos hijos varones del rey Aegon III, aún sobrevivían sus tres hijas, y había quien pensaba que el Trono de Hierro debía recaer por derecho en la princesa Daena. Pero toda una década de aislamiento en la Bóveda de las Doncellas había dejado a Daena y a sus hermanas sin aliados poderosos, y aún estaba fresco el recuerdo de los males sufridos la última vez que había reinado una mujer.

Además, muchos consideraban a Daena alocada, rebelde… y ligera de cascos, puesto que un año antes había dado a luz a un hijo bastardo, al que puso el nombre de Daemon y a cuyo padre se obstinaba en no identificar.

Se entiende, entonces, que se invocasen los precedentes del Gran Consejo de 101 y de la Danza de los Dragones, y que fueran descartadas las aspiraciones de las hermanas de Baelor. Así, la corona pasó a su tío y mano del rey, el príncipe Viserys.

Viserys fue mano del rey de sus sobrinos, y antes de ellos ya había servido a su hermano, el rey Aegon III. Se dice que fue la mano más sagaz desde el septón Barth. En su *Vidas de cuatro reyes* el gran maestre Kaeth ignora a Viserys y se dedica a analizar la figura de su hijo, Aegon el Indigno.

Tras los años que pasó en Lys como rehén, después de la Danza de los Dragones, Viserys volvió a Desembarco del Rey junto con una bella esposa lysena, Larra Rogare, hija de una casa rica e influyente de la nobleza. Alta y juncal, con el pelo entre plateado y dorado y los ojos violetas de Valyria (cuya sangre se mantiene muy pujante en Lys), Larra era siete años mayor que Viserys. Ella nunca fue feliz en la corte, pero aun así le dio tres hijos a Viserys antes de volver a su Lys natal.

El mayor era Aegon, nacido en la Fortaleza Roja en el año 135 DC, después de que volviera Viserys de Lys. Era un mocetón robusto, que al crecer reveló una gran apostura y simpatía. Irresponsable y caprichoso, solo vivía para sus placeres, y no solo ocasionó muchos problemas y pesares a su padre, sino también grandes dolores al reino.

En 136 DC le siguió Aemon, tan robusto de niño como Aegon, e igual de agradable a la vista, pero sin los defectos de su hermano. Aemon Se convirtió en el mejor justador y espadachín de su época, un caballero digno de empuñar Hermana Oscura. Fue llamado el Caballero Dragón, por la cimera de oro blanco en forma de dragón tricéfalo de su yelmo, y aún hoy dicen algunos que fue el caballero más noble que ha existido y uno de los de mayor renombre de la Guardia Real.

El último vástago de Viserys fue su única hija, Naerys, nacida en el año 138 DC. Menuda de cuerpo y de facciones muy finas, Naerys inspiró a los bardos canciones en loor de sus ojos, profundamente violetas, y muy grandes, con pestañas claras.

De entre sus hermanos, al que más quería Naerys era a Aemon, que sabía hacerla reír y con quien tenía en común ser piadosa, a diferencia de Aegon. Tan profundamente o más como a su hermano amaba Naerys a los Siete, y de habérselo permitido su padre tal vez hubiera sido septa, pero Viserys no solo no lo autorizó, sino que en 153 DC la dio en matrimonio a su hijo

Aegon, con el beneplácito del rey Aegon III.

Afirman los bardos que en la ceremonia lloraron ambos, Aemon y Naerys, aunque cuentan las crónicas que en el banquete Aemon discutió con Aegon, y que más que en la boda, donde lloró Naerys fue en el encamamiento.

Han escrito algunos que muchas de las insensateces del Joven Dragón y de Baelor el Santo tuvieron su origen en el príncipe Viserys. Otros, por el contrario, sostienen que este último moderó en cuanto pudo las obsesiones de los dos. Aunque su reinado durase poco más de un año, es instructivo sopesar las reformas que intrudujo en la casa real, y su función, así como la creación de una nueva ceca real, sus esfuerzos por incrementar el comercio entre las dos riberas del mar Angosto y sus revisiones del código jurídico establecido por Jaehaerys el Conciliador durante su largo reinado.

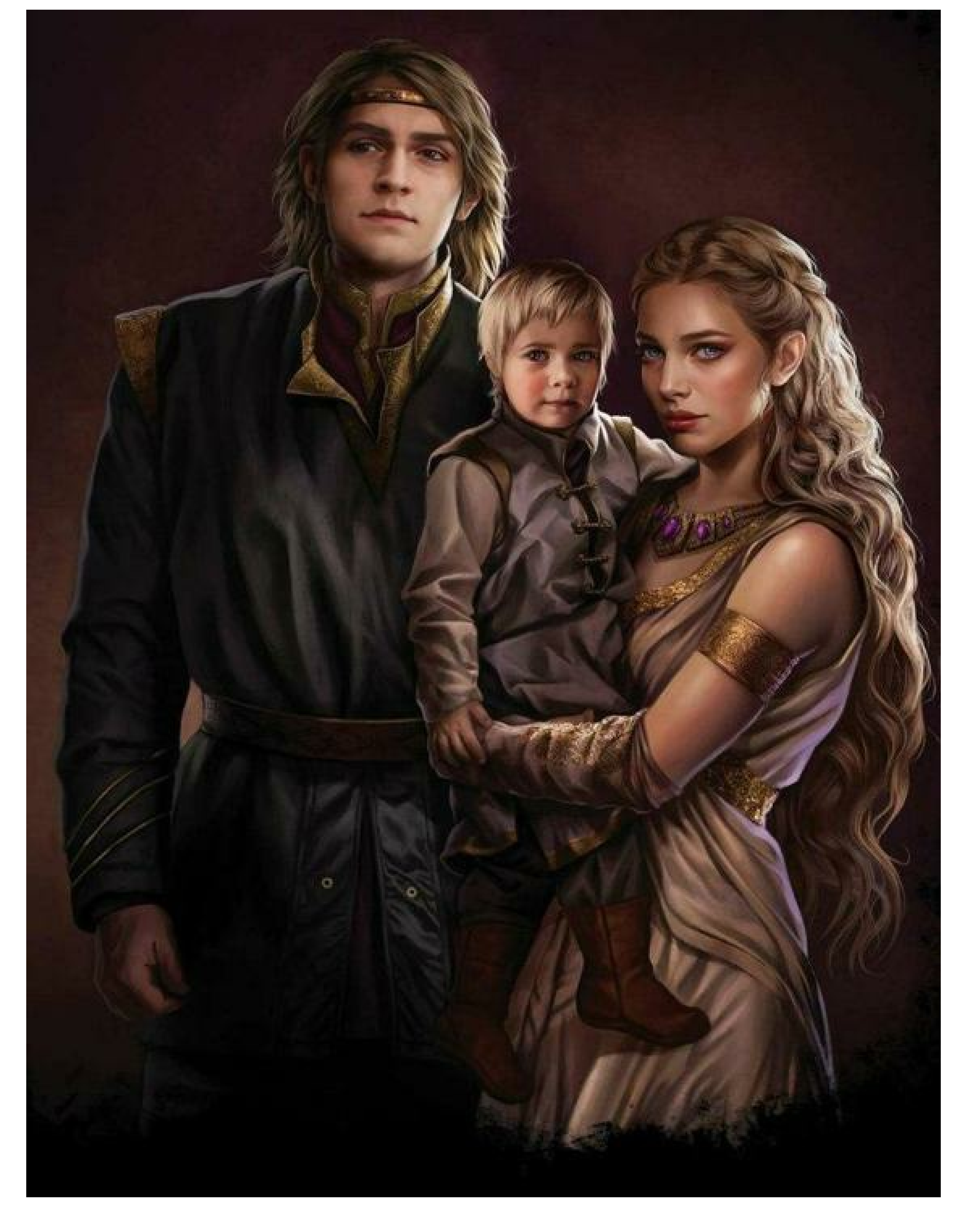
Tenía Viserys II las dotes necesarias para haber sido un nuevo Conciliador, pues no ha habido otro rey tan perspicaz ni tan facultado para el gobierno. Trágicamente, se lo llevó una repentina enfermedad en 172 DC.

Huelga decir que a algunos esa enfermedad, y su carácter súbito, les pareció sospechosa, aunque en su momento nadie osó manifestarlo. Tuvo que pasar más de una década antes de que se pusiera por escrito la primera acusación de que a Viserys lo había envenenado nada menos que su sucesor e hijo Aegon.

¿Hay algo de verdad en esta sospecha? No podemos pronunciarnos, pero teniendo en cuenta todas las infamias y la corrupción en que incurrió Aegon el Indigno, antes y después de su coronación, tampoco puede descartarse.

Aegon IV

CON LA MUERTE de su padre en 172 DC subió por fin Aegon, el cuarto de su nombre, al trono que desde su infancia codiciaba. En su juventud fue un hombre bien parecido, diestro con la lanza y la espada y aficionado a la caza, la cetrería y el baile. En la corte fue el príncipe de mayor brillo de toda su generación, y se le admiraba por su ingenio, pero tenía un gran defecto: no saber gobernarse a sí mismo. Sus deseos carnales, su gula, sus ansias… estaba totalmente controlado por ellas. Sentado ya en el Trono de Hierro sus fechorías empezaron con pequeños actos de placer, pero con el paso del tiempo sus apetitos no tuvieron límite, y su carácter corrupto desembocó en una serie de hechos que persiguieron al reino por generaciones. «Aenys era débil, Maegor cruel —escribe Kaeth—, y Aegon II codicioso, pero ni antes ni después hubo otro rey capaz de practicar tan a conciencia el desgobierno».



El joven príncipe Aegon con sus padres, el príncipe Viserys II y Larra Rogare.

Aegon nutrió en seguida su corte con hombres a quienes no elegía por su nobleza, su honradez o su sabiduría, sino por su capacidad de divertirle y halagarle. Lo mismo, en gran medida, hacían las mujeres de la corte, que le dejaban desahogar su lujuria en sus cuerpos. A menudo Aegon despojaba de algo por capricho a una casa noble y se lo daba a otra, como cuando arrebató a los Bracken las grandes colinas que reciben el nombre de las Tetas para obsequiar con ellas a los Blackwood. Regalaba tesoros de valor incalculable al dictado de lo que le viniera en gana, como cuando le concedió a su mano, lord Butterwell, un huevo de dragón a cambio de poder aprovecharse de sus tres hijas. Si deseaba las riquezas de algún hombre no dudaba en despojarle de su legítima herencia, tal como cuentan los rumores que hizo tras la muerte de

lord Plumm, el día de su boda.

Quizá su reinado fuera una fuente de chismorreos y diversiones para el pueblo llano; quizá a los señores del reino que no morasen en la corte, ni deseasen que el monarca usara libremente de sus hijas, les pareciera un hombre fuerte y resuelto, frívolo, pero esencialmente inofensivo, pero para quien se atreviese a entrar su círculo era demasiado voluble, codicioso y cruel para no representar un peligro.

De Aegon se decía que nunca dormía solo, ni tenía por completa una noche sin haberse aliviado dentro de una mujer. Sus deseos carnales fueron saciados por todo tipo de hembras, desde la princesa de más alta cuna a la más vil de las rameras, sin que pareciera hacer distingos. En sus últimos años decía haberse acostado como mínimo con novecientas mujeres (se le escapaba la cifra exacta), pero no haber amado de veras más que a nueve. (Entre ellas no se contaba la reina Naerys, su hermana.) Sus amantes tenían la más variada procedencia, y algunas le dieron hijos naturales, pero a todas (salvo la última) las despachó al cansarse de ellas. Uno de esos hijos naturales, sin embargo, nació de una mujer que no puede contarse entre sus amantes: la princesa Daena, la Desafiante.

Daemon fue el nombre que puso Daena a este niño, en honor de aquel príncipe que fuera pasmo y terror de su época, y más adelante se vio como un aviso de en qué se convertiría. Su nombre completo, al nacer en 170 DC, era Daemon Mares. Daena no quiso dar el del padre, pero ya entonces se quiso ver la mano de Aegon. Criado en la Fortaleza Roja, el hermoso joven recibió la instrucción de los más sabios maestres y los mejores maestros de armas de la corte, empezando por ser Quentyn Ball, el feroz caballero apodado Bola de Fuego. Nada le gustaba tanto como los hechos de armas, en los que sobresalía, y en él veían muchos a un guerrero destinado a ser un nuevo Caballero Dragón. El rey Aegon armó caballero a Daemon a los quince años, después de que ganase un torneo de escuderos (con lo que le convirtió en el caballero más joven desde que existían los Targaryen, por encima de Maegor I), y para escándalo de su corte, su familia y su consejo, le entregó la espada de Aegon el Conquistador, Fuegonegro, además de tierras y otros honores. A partir de entonces Daemon se hizo llamar Fuegonegro.

La reina Naerys —única mujer con quien Aegon IV llegó a acostarse sin placer— era piadosa, dulce y frágil, cualidades todas que desagradaban al monarca. Siendo menuda y delicada, los partos supusieron una dura prueba para ella. El último día de 153 DC, cuando dio a luz al príncipe Daeron, el gran maestre Alford formuló la advertencia de que podía morir si volvía a quedar embarazada, y dicen que Naerys habló así con su hermano: «He cumplido mi deber contigo y te he dado un heredero. Te ruego que en adelante vivamos como hermanos». Y según se cuenta, Aegon respondió como sigue: «Es lo que estamos haciendo». Aegon siguió insistiendo en que su esposa cumpliera sus obligaciones conyugales durante el resto de sus días.



Fuegoscuro, la espada de los reyes Targaryen.

La situación se vio aún más exacerbada por el príncipe Aemon, hermano de ambos, que en su juventud había sido inseparable de Naerys. A la vista de todos estaba el rencor de Aegon hacia su noble y renombrado hermano, pues el rey se regodeaba en desairar a Aemon y Naerys con cualquier pretexto; y aun después de que el Caballero Dragón muriera en su defensa, y de que la reina Naerys falleciera de parto el año siguiente, Aegon IV no tomó ninguna medida para honrar la memoria de los dos.

Las disputas del rey con sus parientes más cercanos empeoraron cuando su hijo Daeron tuvo edad para expresar sus opiniones. La *Vidas de cuatro reyes* de Kaeth deja muy claro que las falsas acusaciones de adulterio contra la reina formuladas por ser Morgil Hastwyck fueron

instigadas por el propio rey, aunque en su momento Aegon lo negase. La acusación fue desmentida por la muerte de ser Morgil en juicio por combate contra el Caballero Dragón. No puede ser ninguna coincidencia que se produjera simultáneamente a la disputa entre Aegon y el príncipe Daeron por los planes del rey de iniciar una guerra contra Dorne sin nada que la provocase. También fue la primera vez (pero no la última) que Aegon amenazó con nombrar heredero a uno de sus bastardos en lugar de Daeron.

Tras la muerte de sus hermanos, el rey empezó a hacer referencias muy poco veladas a la supuesta ilegitimidad de su hijo, a lo que solo se atrevía por estar muerto el Caballero Dragón. Sus cortesanos y parásitos le imitaron, y se extendió la calumnia.

Durante los últimos años de su reinado, el principal obstáculo a la mala gestión de Aegon resultó ser el príncipe Daeron. Algunos señores del reino vieron una oportunidad clara en aquel rey cada vez más fornido y glotón, a que con promesas de placeres se dejaba convencer de que se desprendiese de honores, cargos y tierras. Otros, que condenaban la conducta del rey, empezaron a acudir en gran número al príncipe Daeron, ya que a pesar de tantas amenazas, calumnias y chanzas de mal gusto el rey nunca repudió formalmente a su hijo. Sobre el porqué difieren las versiones: algunos dan a entender que dentro del monarca quedaba alguna parte, cada vez más ajada, que aún sabía lo que era el honor, o cuando menos la vergüenza, pero la causa más probable es que era consciente de que hacerlo suponía traer la guerra al reino, ya que los aliados de Daeron —entre los que destacaba el príncipe de Dorne, con cuya hermana se había casado— defenderían sus derechos. Tal vez por ello volviese Aegon su atención a Dorne y utilizase el odio a los dornienses que se mantenía vivo en las marcas, las tierras de la tormenta y el Dominio para sobornar a algunos aliados de Daeron y usarlos contra sus más poderosos partidarios.

Afortunadamente para el reino, los planes del rey de invadir Dorne en el año 174 DC acabaron en el más absoluto de los fracasos: su majestad construyó una flota enorme con la intención de repetir el éxito de Daeron, el Joven Dragón, sin embargo las tormentas la destrozaron y dispersaron durante la travesía a Dorne.

La malograda invasión dista mucho, con todo, de ser la mayor insensatez que cometió su majestad, pues también recurrió a la dudosa figura de los piromantes del antiguo Gremio de Alquimistas, a quienes ordenó «fabricarme dragones». Tal vez esas monstruosidades de madera y hierro, dotadas de bombas que arrojaban chorros de fuego valyrio, pudieran haber sido de alguna utilidad en un asedio, pero Aegon propuso arrastrarlas hasta el otro lado de la Sendahueso, algunos puntos de la cual son tan abruptos que los dornienses han tallado peldaños en ellos.

De todos modos no llegaron tan lejos, porque el primer dragón se incendió en el bosque Real, lejos de la Sendahueso, y poco después ardían los siete. Cientos de hombres perecieron en las llamas, así como una cuarta parte del bosque Real, y a partir de entonces el rey renunció a sus ambiciones y nunca volvió a hablar de Dorne.

El reinado de este monarca tan indigno finalizó en 184 DC, cuando el rey Aegon tenía cuarenta y nueve años de edad. Estaba tan gordo que a duras penas podía caminar, y algunos se extrañaban de que su última amante (Sereni de Lys, la madre de Shiera Estrellademar) pudiera

sostener sus abrazos.

Horrible muerte sufrió el rey, con el cuerpo tan hinchado y obeso que ya no podía levantarse del diván, y los brazos y las piernas en putrefacción, plagados de gusanos. Los maestres aseguraron no haber visto nada igual, y los septones, por su parte, declararon que era un castigo de los dioses. Aegon recibió la leche de la amapola para mitigar su dolor, pero por lo demás, poco podía hacerse por él.

Todas las crónicas coinciden en que lo último que hizo el rey Aegon antes de morir fue redactar su testamento, en el que dejó el veneno más amargo jamás conocido por el reino: legitimar a todos sus hijos naturales, desde el de origen más modesto a los Grandes Bastardos (hijos e hijas de mujeres de noble cuna). Eran decenas los hijos naturales de Aegon que nunca habían sido reconocidos, y para ellos no significaba nada la declaración que hizo el monarca en su agonía, mientras que para los bastardos reconocidos era de gran importancia, y para el reino supuso sangre y fuego durante cinco generaciones.



Daemon Fuegoscuro armado caballero por su padre, el rey Aegon IV

LAS NUEVE AMANTES DE AEGON IV, EL INDIGNO

Lady Falena Stokeworth

Diez años mayor que el rey

Fue lady Falena quien, en 149, «hizo hombre» a Aegon a los catorce años. En 151, cuando los sorprendió en la cama un caballero de la Guardia Real, el padre de Daeron desposó a Falena con su maestro de armas, Lucas Lothston, y convenció al rey de que nombrase a este último señor de Harrenhal para alejar a Falena de la corte. Aun así, durante dos años Aegon visitó a menudo Harrenhal.

Hijos habidos de Falena Stokeworth: Ninguno reconocido.

Megette (La Alegre Meg)

Joven y opulenta esposa de un herrero

En 155, cuando iba a caballo cerca de Buenmercado, Aegon perdió una herradura, y al acudir al herrero de la zona se fijó en su joven esposa, a quien procedió a comprar por siete dragones de oro (y las amenazas de ser Joffrey Staunton, de la Guardia Real). Megette fue instalada en una casa de Desembarco del Rey, e incluso «se casó» con Aegon en una ceremonia secreta oficiada por un comediante que interpretaba el papel de septón. En cuatro años Megette dio otros tantos hijos a su príncipe. El príncipe Viserys puso fin a la relación, devolvió a Megette a su marido, y a las hijas las encomendó a la Fe, para que fuesen educadas como septas. Menos de un año después Megette fue muerta a palos por el herrero.

Hijos habidos con la Alegre Meg: Alysanne, Lily, Willow y Rosey.

Lady Casella Vaith

Hija de un señor dorniense

Tras la Sumisión de Lanza del Sol, Aegon acompañó de regreso a Desembarco del Rey a los rehenes tomados por el rey a los señores dornienses. Entre ellos se encontraba Cassella Vaith, doncella juncal de verdes ojos y cabello casi blanco a quien Aegon acabó por mantener como «rehén» en sus propios aposentos. Cuando los dornienses se rebelaron y asesinaron al rey Daeron se decretó la muerte de todos los rehenes, y Aegon (que para entonces ya estaba aburrido de Cassella) la devolvió a su sitio entre los otros prisioneros, pero el nuevo rey, Baelor, indultó a todos los rehenes y los acompañó personalmente de regreso a Dorne. Cassella nunca se casó, y en su ancianidad cayó en el engaño de creerse el único amor verdadero de Aegon, el cual no tardaría en mandar a buscarla.

Hijos habidos con Cassella Vaith: Ninguno.

Bellegere Otherys (La Perla Negra De Braavos)

Contrabandista, mercader y a veces pirata, capitana del Viento viudo*, nacida de la unión entre la hija de un mercader braavosi y un enviado de las islas del Verano*

En 161, tras quedar encinta y estar a punto de morir Naerys, el rey Baelor envió a Aegon a Braavos en misión diplomática. Las crónicas de la época parecen indicar que fue una excusa para asegurarse de que Aegon dejase en paz a Naerys mientras se recuperaba del fallido parto. En Braavos, Aegon conoció a Bellegere Otherys. Diez años duró su relación con la Perla Negra, aunque se dijo que Bellegere tenía un marido en cada puerto, y que Aegon no fue más que uno de tantos. Durante esa década dio a luz a tres hijos de paternidad dudosa, dos niñas y un varón.

Hijos habidos con la Perla Negra: Bellenora, Narha y Balerion.

Lady Barba Bracken

Hija morena y llena de vitalidad de lord Bracken de Seto de Piedra, y compañera de las tres princesas en la Bóveda de las Doncellas

Con la muerte de Baelor en 171, y la subida al trono de Viserys II, se les permitió de nuevo a las princesas tener compañía masculina, y Aegon (convertido en príncipe de Rocadragón y heredero del trono) quedó prendado de Barba, de dieciséis años a la sazón. Al ceñirse a su vez la corona, en 172, nombró mano del rey al padre de la joven, a quien tomó sin disimulo como amante. Barba le dio un hijo bastardo solo dos semanas antes de que la reina Naerys hiciera lo propio con otro par de mellizos, un niño que nació muerto y Daenerys, que sobrevivió. Con la reina al borde de la muerte, la mano (el padre de Barba) habló abiertamente de casar a su hija con el rey. Restablecida la reina, el escándalo resultó ser la ruina de Barba, ya que el joven príncipe Daeron, y su tío, el Caballero Dragón, obligaron a Aegon a alejarlos a ella y al bastardo. El niño, criado en Seto de Piedra por los Bracken, recibió el nombre de Aegor Ríos, pero con el tiempo se hizo conocido como Aceroamargo.

Hijos habidos de Barba Bracken: Aegor Ríos (Aceroamargo).

(De izquierda a derecha): Lady Melissa Blackwood, Serenei of Lys, Lady Falena Stokeworth, Bellegere Otherys

(de izquierda a derecha): Lady Bethany Bracken, Lady Barba Bracken, Megette (La Alegre Meg), Lady Cassella Vaith, Lady Jeyne Lothston

Lady Melissa Blackwood (Missy)

La más querida de las amantes del rey

Más joven y bella que lady Barba (si bien mucho menos dotada), amén de más pudorosa, Missy tenía un corazón bondadoso y una generosidad innata que le granjearon la amistad nada menos que de la reina Naerys, así como la del Caballero Dragón y la del príncipe Daeron. Durante los cinco años de su «reinado» dio tres bastardos al rey, entre los que destaca Brynden Ríos (nacido en 175), llamado más tarde Cuervo de Sangre.

Hijos habidos de Melissa Blackwood: Mya, Gwenys, Brynden (Cuervo de Sangre).

Lady Bethany Bracken

Hermana pequeña de lady Barba

Bethany fue educada expresamente por su padre y su hermana para ganarse los favores del rey y desplazar a Missy Blackwood. En 177 llamó la atención de Aegon, que estaba de visita en Seto de Piedra para ver a su hijo bastardo, Aegor. Por aquel entonces el rey era ya un hombre gordo y malhumorado, pero quedó tan encantado con Bethany que se la llevó a Desembarco del Rey. Sin embargo, la joven vivía mal los regios abrazos y buscó consuelo en un caballero de la Guardia Real, ser Terrence Toyne. En 178 fueron descubiertos en la cama por el propio Aegon. Ser Terrence fue torturado hasta la muerte, y tanto lady Bethany como su padre fueron ejecutados. Cuando los hermanos de ser Terrence quisieron vengar la muerte de este último, el príncipe Aemon, el Caballero Dragón, cayó en defensa de su hermano, el rey Aegon.

Hijos habidos de Bethany Bracken: Ninguno.

Lady Jeyne Lothston

Hija de lady Falena, la primera amante del rey, y lord Lucas Lothston o el propio rey

Jeyne fue traída a la corte en 178 por su madre, a los catorce años. Aegon nombró a lord Lothston mano del rey, y se dijo (sin que llegara a demostrarse) que gozaba al mismo tiempo de la madre y de la hija en una sola cama. No tardó en contagiarle a Jeyne la sífilis, que él a su vez había recibido de las meretrices a quienes frecuentaba tras la ejecución de lady Bethany, y todos los Lothston fueron alejados nuevamente de la corte.

Hijos habidos de Jeyne Lothston: Ninguno.

Serenei De Lys (La Dulce Serenei)

Beldad lysena de un linaje antiguo pero venido a menos, a quien trajo a la corte lord Jon Hightower, la nueva mano

Serenei fue la más hermosa de las amantes de Aegon, pero tenía también fama de bruja. Murió dando a luz al último de los hijos bastardos del rey, una niña de nombre Shiera Estrellademar, que se convertiría en la mayor belleza de los Siete Reinos, amada por sus dos hermanastros, Aceroamargo y Cuervo de Sangre, cuya rivalidad acabó en odio.

Hijos habidos de Serenei: Shiera.

Daeron II

EN EL AÑO 184 desde la Conquista de Aegon renunció por fin a la vida Aegon el Indigno.

Dos semanas después, al recibir la noticia de su muerte, su hijo y heredero, el príncipe Daeron, salió de Rocadragón y fue prestamente coronado por el septón supremo en la Fortaleza Roja. Optó por recibir la corona de su padre, decisión cuyo objetivo más probable era acallar las dudas que quedasen sobre su legitimidad, y tras la que procedió rápidamente a remediar muchas de las cosas mal hechas por Aegon, empezando por destituir a todos los miembros del consejo privado del rey y sustituirlos por otros de su elección, la mayoría de los cuales dieron muestras de sabiduría y acierto como consejeros. Algo más de un año tardó en experimentar la misma suerte la Guardia de la Ciudad, ya que el rey Aegon había recurrido muchas veces al ascenso a la Guardia como una manera de mostrarse espléndido con sus favoritos, los cuales, a su vez, se aseguraban de que los burdeles —y hasta las mujeres decentes de la ciudad— estuvieran disponibles para la concupiscencia de Aegon.

Sin embargo, no quedaron ahí los esfuerzos de Daeron por mejorar lo que había corrompido su padre, o había dejado pudrirse por malintencionada negligencia. Concienzudo en sus deberes para con el reino, procuró estabilizarlo en la estela del decreto de Aegon en su lecho de muerte, que legitimizaba a todos sus hermanastros bastardos. Aunque no pudiera (ni quisiera) revocar los últimos deseos de su padre, hizo todo lo posible por no indisponerse con los Grandes Bastardos, sino tratarlos con honor y dar continuidad a los ingresos que les había concedido el rey. Pagando la dote prometida por Aegon al arconte de Tyrosh permitió que su hermanastro Daemon Fuegoscuro se casara con Rohanne de Tyrosh, tal como había deseado Aegon, a pesar de que ser Daemon solo tuviera catorce años. El día de la boda le concedió unas tierras cerca del Aguasnegras, junto con el derecho a edificar un castillo. Sostienen algunos que estos gestos estaban pensados para reafirmar su autoridad y legitimidad sobre los Grandes Bastardos, y otros que nacían de la bondad y la justicia del monarca, pero al margen de cuál sea la verdad, lo triste es que no sirvieron de nada.



Daeron II y el príncipe Maron Martell en el monumento al rey Baelor.

Así y todo, el reinado de Daeron no estuvo marcado solo por la cuestión de los Grandes Bastardos, ni aun por el mal gobierno de Aegon. Su matrimonio con Mariah de Dorne —reina ahora de los Siete Reinos— había sido feliz y fructífero, y una de las primeras medidas del nuevo rey tras ascender al trono fue entablar negociaciones con su cuñado el príncipe Maron para unificar Dorne bajo el gobierno de los Targaryen. Transcurridos dos años de negociación se alcanzó un pacto por el que el príncipe Maron accedía a desposarse con la hermana de Daeron, Daenerys, cuando tuviese la princesa edad para ello. Se casaron el año siguiente, y con ocasión del matrimonio el príncipe Maron se arrodilló ante el Trono de Hierro y juró fidelidad.

El rey Daeron hizo levantarse al príncipe dorniense entre aclamaciones y abandonó con él la

Fortaleza Roja para ir a caballo al Gran Septo y depositar una corona de oro a los pies de la estatua de Baelor el Santo, a la vez que proclamaba: «Se ha cumplido tu obra, Baelor». Fue un gran momento. Por fin se unificaba el reino desde el Muro hasta el mar del Verano, como soñase antaño Aegon el Conquistador, y sin un precio tan terrible como el que había pagado en vida el tocayo de Daeron II, el Joven Dragón.

El año siguiente Daeron erigió una gran residencia en las marcas de Dorne, cerca de donde confluían las fronteras del Dominio, las tierras de la tormenta y Dorne, y le puso el nombre de Refugio Estival, para conmemorar la paz que había creado. Más que un castillo era un palacio, de precaria fortificación, y en años venideros muchos hijos de la casa Targaryen lo ocuparían como príncipes de Refugio Estival.

En los años posteriores a que Daemon Fuegoscuro se revelase como un traidor se dijo que empezó muy pronto a odiar a Daeron. Fue por deseo de este último por lo que se casó con Rohanne de Tyrosh, ya que él se había prendado apasionadamente de la hermana de Daeron, la joven princesa Daenerys. Si hemos de creer a los bardos, la princesa, que solo era dos años menor que el príncipe bastardo, le correspondía en su amor, pero ni Aegon IV ni Daeron II estuvieron dispuestos a que los asuntos de estado se rigieran por los sentimientos. Aegon vio más provechosa una unión con Tyrosh, tal vez porque su flota le sería útil si hacía un nuevo intento de conquistar Dorne.

Parece bastante verosímil, pero hay otra versión según la cual, más que oponerse al matrimonio con Rohanne de Tyrosh, Daemon estaba convencido de poder seguir los pasos de Aegon el Conquistador y Maegor el Cruel y tener más de una esposa. Hasta es posible que Aegon le prometiera su beneplácito (como sostuvieron más tarde algunos de los partidarios de Fuegonegro), pero Daeron lo veía de muy distinto modo, y no solo se negó a permitir que su hermano tuviera varias esposas, sino que entregó la mano de Daenerys a Maron Martell, como parte del trato por el que se unirían finalmente los Siete Reinos y Dorne.

¿Amaba Daenerys a Daemon, como afirmaron más tarde quienes se alzaron con el Dragón Negro? Es difícil saberlo. En años sucesivos Daenerys fue siempre fiel esposa del príncipe Maron, y no dejó constancia de haber llevado luto en su corazón por Daemon Fuegoscuro.

Con el acuerdo, sin embargo, el príncipe Maron obtenía unas cuantas concesiones, y los señores de Dorne pasaban a gozar de importantes derechos y privilegios de los que carecían las otras grandes casas: no solo el derecho a conservar su título real, sino la autonomía necesaria para mantener sus propias leyes, el derecho a tasar y cobrar los impuestos debidos al Trono de Hierro, bajo supervisión —somera a lo sumo— de la Fortaleza Roja, y otros asuntos del mismo jaez. La insatisfacción que provocaron estas concesiones fue una de las semillas de las que brotó

la primera rebelión de los Fuegoscuro, como lo fue creer que Dorne tenía demasiado influjo sobre el rey, ya que Daeron II incorporó a su corte a muchos dornienses y algunos recibieron cargos destacados.

Aun así el reinado de Daeron estabilizó con prontitud el reino, y poco tardó el rey en ser llamado Daeron el Bueno tanto por el pueblo llano como por la nobleza. La opinión general le tenía por un hombre justo y de buen corazón, aunque algunos cuestionasen la influencia de su esposa dorniense; y si bien no era un guerrero (pues las descripciones de la época señalan su constitución menuda, sus brazos delgados, sus hombros caídos y su proclividad al estudio) dos de sus cuatro hijos parecían encarnar todo lo deseable en un caballero, señor o heredero. El mayor, el príncipe Baelor, se ganó el apodo de Rompelanzas a los diecisiete años, tras su célebre victoria en el torneo de la boda de la princesa Daenerys, donde en la última justa derrotó a Daemon Fuegoscuro; y su hijo menor, el príncipe Maekar, parecía ir por el mismo camino.

Aun así eran demasiados los que, viendo el pelo y los ojos oscuros de Baelor, murmuraban que tenía más de Martell que de Targaryen, a pesar de que mostrase gran facilidad para inspirar respeto y de que fuera tan generoso y justo como su padre. Los caballeros y señores de las marcas de Dorne empezaron a desconfiar tanto de Daeron como de Baelor, y a volver cada vez más la vista hacia los «viejos tiempos» en que los dornienses habían sido enemigos, no rivales que se disputasen la atención y dadivosidad del rey. Y miraban después a Daemon Fuegoscuro, que al crecer se había vuelto alto y recio, un semidiós entre hombres mortales, con la espada del Conquistador en su poder… y pensaban.

Ya estaban plantadas las semillas de la rebelión, pero tardaron años en fructificar. No hubo ningún insulto final o gran desaire que hiciera que Daemon Fuegoscuro se volviera en contra del rey Daeron. Si es verdad que el amor de Daenerys lo explica todo, ¿cómo es que pasaron ocho años antes de que floreciese la rebelión? Es mucho tiempo para cobijar un amor frustrado, sobre todo si tenemos en cuenta que Rohanne ya le había dado siete hijos e hijas, y que también Daenerys le había dado varios herederos al príncipe Maron.

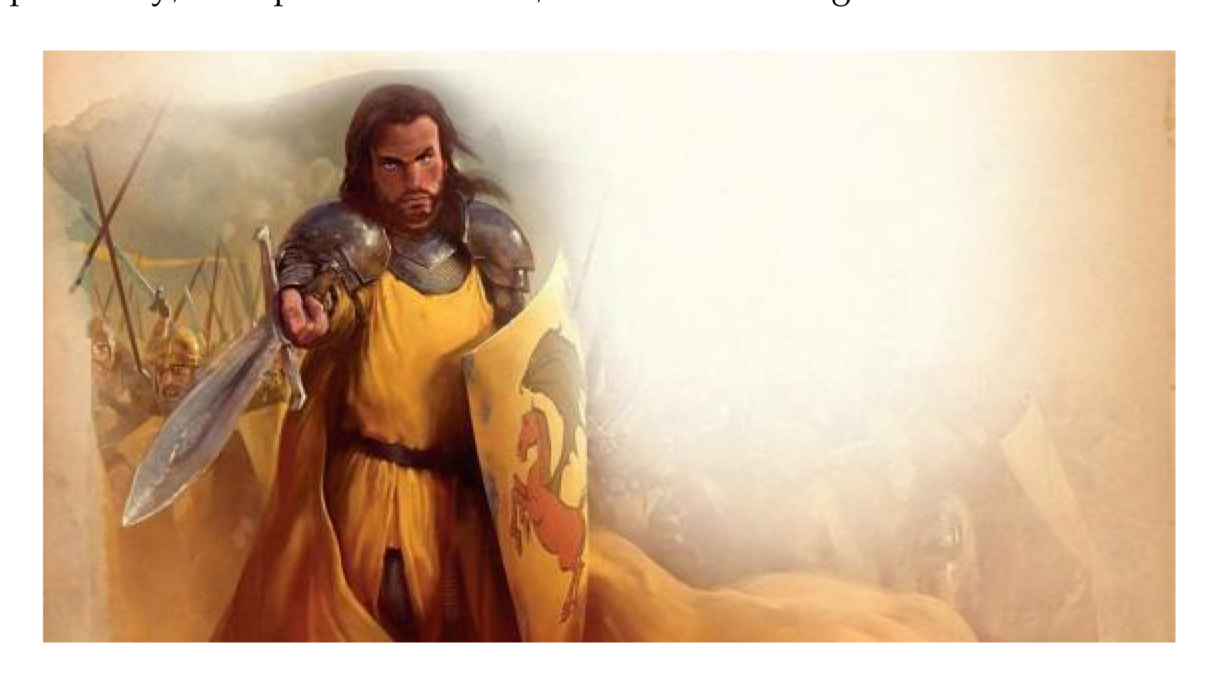
Lo cierto es que las semillas hallaron suelo fértil a causa de Aegon el Indigno. Aegon había odiado a los dornienses, y guerreado con ellos; y los señores que anhelaban el regreso de esos tiempos —pese a todos los errores de gobierno que habían comportado— jamás estarían satisfechos con aquel rey tan amante de la paz. Muchos guerreros de fama, a quienes consternaban la paz del reino y la presencia de dornienses en la corte real, empezaron a buscar a Daemon.

Es posible que al principio Daemon Fuegoscuro se prestase a tales comentarios por simple vanidad. A fin de cuentas habían pasado años entre los primeros tanteos a Daemon y la rebelión propiamente dicha. Entonces, ¿qué precipitó la reivindicación del trono por parte de Daemon? Parece probable que fuera otro de los Grandes Bastardos: ser Aegor Ríos, llamado Aceroamargo. Tal vez su sangre Bracken explicase su talante colérico y susceptible. Tal vez fuera la ignominiosa caída de los Bracken en la estima del rey Aegon, que condujo a su exilio de la corte. O tal vez solo su rivalidad con su hermanastro, y bastardo también, Brynden Ríos, que había sabido conservar sus estrechos lazos con la corte, ya que en vida la madre de Cuervo de Sangre había sido una persona muy amada y se le recordaba con afecto, por lo que los Blackwood no

sufrieron tanto como los Bracken cuando el rey rechazó a sus respectivas amantes.

Sea cual sea la verdad, el caso es que Aegor Ríos no tardó mucho en empezar a presionar a Daemon Fuegoscuro para que reivindicase el trono, sobre todo desde que Daemon accedió a darle la mano de su hija mayor, Calla. Si amargo era su acero, peor era su lengua. Vertió veneno en el oído de Daemon e inoculó el clamor de otros caballeros y señores agraviados.

Al final, la suma de estos comentarios dio su fruto y Daemon Fuegoscuro tomó su decisión. Fue, sin embargo, una decisión precipitada, y la noticia de que Fuegoscuro pensaba declararse rey con el cambio de luna tardó poco en llegar a los oídos del rey Daeron. (Ignoramos cómo se enteró, aunque la crónica inacabada de Merion *El dragón rojo y el negro* da a entender que en ello estuvo involucrado Brynden Ríos.) El rey envió a la Guardia Real para que arrestase a Daemon antes de que pudiera llevar adelante sus planes. Daemon ya estaba sobre aviso, y con la ayuda de un caballero famoso por su irascibilidad, ser Quentyn Ball, logró escapar de la Fortaleza Roja. Los aliados de Daemon Fuegoscuro usaron esta tentativa de arresto como motivo de guerra, alegando que Daeron solo había actuado contra Daemon por miedos infundados. Otros hubo, en fin, que le llamaron Daeron el Espurio, repitiendo la calumnia que, según se decía, había puesto en circulación el propio Aegon el Indigno: que no había sido engendrado por el rey, sino por su hermano, el Caballero Dragón.



Aceroamargo al frente de la Compañía Dorada.

De ese modo empezó la primera rebelión de los Fuegoscuro, en el año 196 DC. Los rebeldes, que invirtieron los colores de las armas tradicionales de los Targaryen para mostrar un dragón negro sobre campo rojo, dieron al hijo bastardo de la princesa Daena el apelativo de Daemon Fuegoscuro, el primero de su hombre, y le proclamaron mayor de los vástagos legítimos del rey Aegon IV, aduciendo que el bastardo lo era su hermanastro Daeron. Muchas fueron a partir de entonces las batallas entre los dragones negro y rojo en el Valle, las tierras del oeste y las de los ríos, y en otros lugares.

La rebelión terminó casi un año después en el campo de Hierbarroja. Algunos han escrito sobre la audacia de los que lucharon junto a Daemon, y otros sobre su traición, pero a pesar de

todo su valor en el campo de batalla, y de su enemistad con Daeron, defendían una causa perdida. Daemon y sus hijos mayores, Aegon y Aemon, cayeron bajo la asoladora lluvia de flechas que hicieron descender Brynden Ríos y su guardia privada, los Dientes de Cuervo. A ello le siguió la desesperada carga de Aceroamargo con Fuegoscuro en la mano, en un intento por reagrupar a las tropas de Daemon. En plena acometida topó con Cuervo de Sangre y se produjo un terrible duelo que cegó de un ojo a este último e hizo huir a Aceroamargo.

La batalla, sin embargo, llegó a su fin cuando apareció el príncipe Baelor Rompelanzas con un ejército de señores de las tierras de la tormenta y dornienses que cayó sobre la retaguardia rebelde, a la vez que el joven príncipe Maekar reunía los restos de la vanguardia de lord Arryn y formaba un implacable yunque en el que fueron batidos y destruidos los rebeldes. Por la vanidad de Daemon Fuegoscuro habían muerto diez mil hombres, y muchísimos más quedaron heridos o lisiados. Nada quedaba de los esfuerzos del rey Daeron por la paz, mas no por su culpa, a menos que la tuviera al mostrarse demasiado compasivo con su envidioso hermanastro.

Después de la batalla el rey Daeron dio muestras de una severidad que pocos esperaban. Muchos señores y caballeros que habían dado su apoyo al Dragón Negro vieron cómo se les arrebataban sus tierras, solares y privilegios. Daeron había confiado en ellos. Había hecho cuanto estaba en su poder para administrar el reino con justicia, y aun así ellos se habían vuelto en contra de él. Los hijos de Daemon Fuegoscuro que no habían muerto en la batalla huyeron a Tyrosh, la tierra natal de su madre, acompañados por Aceroamargo. Durante cuatro generaciones más el reino siguió sujeto a las reivindicaciones de los pretendientes Fuegoscuro, hasta que el último descendiente por línea masculina de Daemon Fuegoscuro fue enviado a la tumba.



Daemon Fuegoscuro encabezando la carga en el campo de Hierbarroja.

Castigados sus hermanastros, y con el respaldo de la fuerza de sus hijos y herederos, muchos pensaron que el rey Daeron acababa de garantizar que el reino siguiera siendo gobernado durante siglos por los Targaryen. Pocos albergaban dudas de que Baelor Rompelanzas fuera a ser un gran rey, ya que era la viva encarnación de la caballería, y la sabiduría hecha hombre, y supo servir excelentemente a su padre como mano. Pero la voluntad de los dioses es inescrutable. Baelor Rompelanzas fue segado en la flor de la vida por su hermano Maekar en el torneo de Vado Ceniza, cuando corría el año 209 DC. No fue ni en el palenque ni en combate cuerpo a cuerpo, sino en un juicio de siete —el primero desde hacía un siglo— en el que Baelor luchó a favor de un caballero errante de baja cuna, sin parentesco digno de mención. Puede decirse que su muerte fue accidental, y escrito está que el príncipe Maekar siempre lamentó su fallecimiento, cuyo aniversario conmemoraba cada año. El caso, no obstante, es que Baelor murió, y sin duda Maekar y el reino se preguntaron si por un caballero errante valía la pena perder al príncipe de Rocadragón y mano del rey. (Claro que no sabían lo alto que llegaría el caballero en cuestión, aunque eso es harina de otro costal.)

Baelor tenía hijos varones —los jóvenes príncipes Valarr y Matarys—, al igual que Maekar. Además, al rey aún le quedaban dos hijos más (aunque el reino no sintiera la misma seguridad acerca de Aerys, muy amante de los libros y obsesionado por los temas más arcanos, ni de Rhaegel, un encanto de niño, pero con un toque de locura). Justo entonces, sin embargo, asoló los Siete Reinos la Gran Epidemia Primaveral, de la que solo quedaron indemnes el Valle y Dorne, donde fueron cerrados los puertos de mar y de montaña. Donde más se sufrió fue en

Desembarco del Rey. Murieron el septón supremo, una tercera parte de los Máximos Devotos y casi todas las hermanas silenciosas de la ciudad. En las ruinas del Pozo Dragón se acumularon los cadáveres, y al final Cuervo de Sangre hizo que los piromantes quemasen a los muertos sin moverlos de su sitio. Con ellos ardió una cuarta parte de la ciudad, pero era lo único que se podía hacer. Por si fuera poco, entre las víctimas estaban los hijos de Baelor Rompelanzas, al igual que Daeron II, por muchos llamado el Bueno. Había reinado durante veinticinco años, marcados en su mayoría por la paz y la abundancia.

En Essos, Aceroamargo reunió a varios señores y caballeros exiliados y a sus descendientes. En 212 DC formó la Compañía Dorada, que en poco tiempo se afianzó como la principal compañía libre de las Tierras de la Discordia. «Bajo el oro está el amargo acero», era su grito de guerra. Después de Aceroamargo la compañía tuvo por caudillos a descendientes de Daemon Fuegoscuro, hasta que el último, Maelys el Monstruoso, pereció en los Peldaños de Piedra.

Aerys I

EL SEGUNDO HIJO de Daeron, Aerys, que subió al trono en 209 DC, nunca se había imaginado como rey, y destacaba por su falta de aptitudes para sentarse en el Trono de Hierro. Sus intereses se centraba en más bien en tomos polvorientos sobre las antiguas profecías y los misterios mayores. Casado con Aelinor Penrose, jamás se mostró interesado por dejarla encinta, así que su consejo privado lo instó a repudiarla y desposar a otra mujer, pero Aerys no le prestó atención.

Aerys I, que se puso la corona durante la Gran Epidemia Primaveral, encontró desde el primer momento un reino sumido en el caos. Apenas empezaba a remitir la plaga cuando Dagon Greyjoy, señor de las islas del Hierro, mandó saquear las costas del mar del Ocaso, mientras que al otro lado del mar Angosto, Aceroamargo conspiraba con los hijos de Daemon Fuegoscuro. Quizá estas dificultades hicieron que Aerys recurriese a Brynden Ríos como mano del rey.

Cuervo de Sangre se mostró capacitado para el cargo, pero como jefe de los rumores se reveló asimismo digno rival de lady Miseria. No faltó quien pensase que él y su hermanastra y amada, Shiera Estrellademar, usaban la brujería para sonsacar secretos. Se volvió un lugar común hablar de sus «mil ojos y uno más», y empezó a cundir la desconfianza entre los hombres de alta y baja cuna por miedo a que el vecino fuera un espía al servicio de Cuervo de Sangre.

De espías, sin embargo, tenía necesidad Aerys, dados los problemas que siguieron a la Gran Epidemia Primaveral. Llegó el verano, y con él una sequía que duró más de dos años. Muchos echaron la culpa al rey, y muchos más a Cuervo de Sangre. Había hermanos pobres que predicaban la traición; también caballeros, y señores, y algunos de entre ellos susurraban una traición concreta: que debía regresar el Dragón Negro de allende el mar Angosto y ocupar el sitio que le correspondía.

Se ha insinuado que la llegada al poder de Cuervo de Sangre podría tener como causa el interés de Aerys por la ciencia arcana y la historia antigua, parejo al de Ríos, cuyo estudio de los misterios mayores ya era cosa sabida por ese entonces. Cuervo de Sangre ya había llegado muy alto en la corte, pero pocos esperaban que Aerys le designase mano del rey. El nombramiento provocó una discusión entre el monarca y su hermano, el príncipe Maekar, que esperaba el cargo para sí, y que en adelante, por varios años, no residió ya en Desembarco del Rey, sino en Refugio Estival.

En torno de lord Gormon Peake surgió una tentativa de provocar un nuevo levantamiento. En castigo por su participación en la primera rebelión de los Fuegoscuro le habían despojado de dos de los tres castillos que tenía su familia desde hacía siglos, y después de la sequía y de la

Gran Epidemia Primaveral, convenció al mayor de los hijos vivos de Daemon Fuegoscuro, Daemon el Menor, de que cruzara el mar Angosto e hiciera un envite por el trono.

El desenlace de esta conspiración se produjo en 211 DC durante un torneo nupcial en Murosblancos, el gran castillo edificado por lord Butterwell cerca del Ojo de Dioses. Se trataba del mismo Butterwell que fuera mano de Daeron hasta ser destituido por el rey y reemplazado por lord Hayford, en reacción a las sospechas que despertaba el no haber sabido tomar medidas eficaces contra Daemon Fuegoscuro en los primeros tiempos de su rebelión. En Murosblancos, so pretexto de celebrar la boda de lord Butterwell y competir en un torneo, se habían reunido muchos señores y caballeros que tenían en común las ganas de poner en el trono a Fuegoscuro. De no haber tenido Cuervo de Sangre informadores entre los confabulados, Daemon el Menor podría haber encabezado una preocupante rebelión desde el centro mismo de las tierras de los ríos, pero la mano apareció con su propio ejército a las puertas de Murosblancos antes del final del torneo, y la segunda rebelión de los Fuegoscuro terminó antes de que pudiera decirse que había empezado. Gormon Peake fue uno de los conspiradores ejecutados tras la rebelión frustrada, mientras que otros, como lord Butterwell, se vieron despojados de tierras y solares. En cuanto a Daemon, vivió muchos años más como rehén en la Fortaleza Roja. A algunos les extrañó su cautiverio, pero saltaba a la vista que era lo más acertado: si continuaba con vida, el siguiente en edad de los hermanos, Haegon, no podría reclamar el trono para sí como mayor de la familia.



El arresto de Daemon II Fuegoscuro.

Es bien sabido que Daemon el Menor soñaba con ser rey, y lo es también que Aceroamargo no lo apoyó en su tentativa de hacerse con el trono. Lo que de vez en cuando sigue siendo motivo de debates en las salas de la Ciudadela es por qué Aceroamargo prestó su apoyo al padre, pero se lo negó al hijo. Dirán muchos que el joven Daemon y lord Gormon no lograron convencer a Aceroamargo de que su plan tuviera solidez, y a decir verdad parece un argumento convincente: tal era la sed de venganza de Peake y su anhelo de recuperar sus solares, que no atendía a razones, y en cuanto a Daemon, estaba convencido de triunfar en cualquier circunstancia. Otros, sin embargo, apuntan a que Aceroamargo era un hombre duro, sin interés por nada que no

fuera la guerra, y que desconfiaba de los sueños de Daemon y de su afición a la música y la belleza. Otros, en fin, se muestran perplejos ante la estrecha relación entre Daemon y el joven lord Cockshaw, e insinúan que inquietó bastante a Aegor Ríos como para denegar su ayuda al muchacho.

La segunda rebelión de los Fuegoscuro acabó en un desastre, pero no ocurriría siempre así. En el año 219 DC Haegon Fuegoscuro y Aceroamargo pusieron en marcha la tercera. De sobra conocemos lo que, para bien o para mal, aconteció en ella: el liderazgo de Maekar, los hechos de Aerion Llamabrillante, la valentía del menor de los hijos de Maekar y el segundo duelo entre Cuervo de Sangre y Aceroamargo. El pretendiente, Haegon I Fuegoscuro, murió tras la batalla de muerte traicionera, cuando ya había rendido la espada, pero ser Aegor Ríos, Aceroamargo, fue apresado con vida y llevado entre cadenas a la Fortaleza Roja. Muchos insisten en que si ahí mismo se le hubiera pasado por la espada, como aconsejaron el príncipe Aerion y Cuervo de Sangre, se podrían haber cortado de tajo las ambiciones de los Fuegoscuro.

No fue así. A pesar de que Aceroamargo fue juzgado, y declarado culpable de alta traición, el rey Aerys le perdonó la vida y ordenó que le enviasen al Muro para acabar su vida como integrante de la Guardia de la Noche. El tiempo demostró que tanta compasión era una insensatez, ya que los Fuegoscuro tenían aún muchos amigos en la corte, y algunos estaban más que dispuestos a hacer de informadores. El barco en que viajaban Aceroamargo y una docena de cautivos más fue asaltado en el mar Angosto de camino a Guardiaoriente del Mar, y Aegor Ríos fue liberado y devuelto a la Compañía Dorada. Antes de que terminase el año coronó en Tyrosh al hijo mayor de Haegon como Daemon III Fuegoscuro y volvió a conspirar contra el rey que le había perdonado la vida.

El rey Aerys se mantuvo casi dos años en el Trono de Hierro hasta que falleció de muerte natural en 221 DC.

En el transcurso de su reinado, su majestad había reconocido a una serie de herederos, ninguno de los cuales, sin embargo, era hijo de su cuerpo. Aerys murió sin descendencia y sin haber consumado su matrimonio. Su hermano Rhaegel, tercer hijo de Daeron el Bueno, le había precedido en el camino a la tumba, atragantado en 215 DC durante un banquete por un pastel de lamprea. Fue el hijo de Rhaegel, Aelor, quien se convirtió entonces en nuevo príncipe de Rocadragón y heredero del trono, aunque murió al cabo de dos años a manos de su propia hermana melliza y esposa, Aelora, por un grotesco accidente, en circunstancias que la enloquecieron a ella de dolor. (Por desgracia, Aelora acabó por quitarse la vida tras ser atacada en un baile de disfraces por tres hombres a quienes la historia recuerda como la Rata, el Halcón y el Cerdo.)

Fue el último de los herederos reconocidos por Aerys antes de su muerte quien le sucedió en el trono: el príncipe Maekar, único de sus hermanos que seguía con vida.

Maekar I

MAEKAR FUE UN rey enérgico y un guerrero destacado, pero también un hombre duro, rápido en juzgar y condenar. Nunca había tenido las dotes que a su hermano Baelor le granjeaban fácilmente amigos y aliados, y tras la muerte de su hermano a sus propias manos (aunque fuera sin querer) se volvió aún más severo e inclemente. A pesar de todo, Maekar gobernó en una época de relativa paz entre dos de las rebeliones de los Fuegoscuro, y los tumultos que agitaron su reinado los desencadenaron en gran medida sus hijos.

La gran cuestión del reinado de Maekar fue la sucesoria. Tenía varios hijos de uno y otro sexo, pero no les faltaba razón a quienes ponían en duda su aptitud para el gobierno. Al mayor de todos, el príncipe Daeron, le llamaban el Borracho, y prefería el título de príncipe de Refugio Estival, porque Rocadragón le parecía lúgubre como morada. El siguiente era el príncipe Aerion, llamado Llamabrillante o Fuegobrillante, un caballero de gran poderío, pero cruel y caprichoso, y que tenía escarceos con las negras artes.



La corona del rey Maekar I.

Ambos príncipes murieron antes que su padre. Daeron engendró una hija, Vaella, en 222 DC, la cual resultó corta de luces. El hijo de Aerion nació en 232 DC, y recibió de su padre un nombre de mal agüero, Maegor, pero aquel mismo año falleció el Príncipe Brillante al beberse una copa de fuego valyrio creyendo que le permitiría convertirse en dragón.

El tercer hijo de Maekar, Aemon, era un niño estudioso, que en su infancia fue enviado a la Ciudadela y salió de ella habiendo hecho los votos de maestre y llevando la correspondiente cadena. El menor de todos los hijos del rey era el príncipe Aegon, que de niño había sido escudero de un caballero errante, el mismo en cuya defensa murió Baelor Rompelanzas, y se había ganado el apodo de «Egg». «Daeron es un chiste, y Aerion da pavor, pero Aegon tiene más de la mitad de campesino», se oyó comentar a un ingenio de la corte.

En 233 DC, cuando murió en batalla el rey Maekar al encabezar a su ejército contra un señor rebelde de las marcas de Dorne, el embarazo por la sucesión fue muy considerable. En vez de

arriesgarse a que se repitiera la Danza de los Dragones, la mano del rey, Cuervo de Sangre, decidió convocar un Gran Consejo que zanjase la cuestión.

En 233 DC acudieron a Desembarco del Rey cientos de señores de todo rango para tomar una decisión. Muertos los dos hijos mayores de Maekar, había cuatro posibles aspirantes. A Vaella, la dulce pero simple hija del príncipe Daeron, la descartó el Gran Consejo de inmediato. Pocos se pronunciaron en favor de Maegor, el hijo de Aerion Llamabrillante: un rey niño habría supuesto una regencia larga y discutida, por no hablar de los temores de que el mozo hubiera heredado la crueldad y la locura de su padre. La elección que caía por su propio peso era la del príncipe Aegon, pero algunos señores también desconfiaban de él porque de tanto acompañar a su caballero errante se había convertido, a juicio de muchos, en «medio campesino». De hecho, le odiaban bastantes como para que se realizase un esfuerzo por determinar si era posible liberar de sus votos a su hermano mayor, el maestre Aemon, pero este se negó, y la cosa quedó en nada.

Durante las deliberaciones del Gran Consejo, sin embargo, apareció en Desembarco del Rey otro pretendiente: nada menos que Aenys Fuegoscuro, el quinto de los siete hijos del Dragón Negro. Al anunciarse por primera vez el Gran Consejo, Aenys había escrito desde su exilio en Tyrosh para defender su posición, con la esperanza de que sus palabras pudieran conseguirle el Trono de Hierro que sus antecesores no habían logrado conseguir con sus espadas por partida triple. Cuervo de Sangre, la mano del rey, le había contestado con la oferta de un salvoconducto, a fin de que el pretendiente pudiera viajar a Desembarco del Rey y presentar sus argumentos en persona.

Aenys tuvo la insensatez de aceptar, pero nada más entrar en la ciudad fue prendido por los capas doradas, que le arrastraron a la Fortaleza Roja, donde su cabeza, separada del cuerpo sin mayor dilación, fue mostrada a los señores del Gran Consejo como advertencia a quien pudiera seguir albergando simpatías por los Fuegoscuro. Poco después, «el príncipe que fue un Huevo» fue elegido por una mayoría del Gran Consejo. Cuarto hijo de un cuarto hijo, Aegon V recibiría comúnmente el sobrenombre de Aegon el Improbable, por haber estado tan lejos de la sucesión durante su juventud.

Aegon V

LA PRIMERA MEDIDA del reinado de Aegon fue arrestar a Brynden Ríos, mano del rey, por el asesinato de Aenys Fuegoscuro. Cuervo de Sangre no negó haber hecho caer a su enemigo en la trampa con el señuelo de un salvoconducto, pero alegó que había sacrificado su honor personal por el bien del reino.

Aunque muchos estuvieron de acuerdo y quedaron satisfechos con la eliminación de un pretendiente Fuegoscuro más, el rey Aegon consideró que no tenía más remedio que condenar a la mano, ya que de lo contrario la palabra del Trono de Hierro se habría visto como algo sin valor. Aun así, tras dictarse la sentencia de muerte, dio a Cuervo de Sangre la oportunidad de vestir de negro y unirse a la Guardia de la Noche. La oferta fue aceptada. Ser Brynden Ríos zarpó para el Muro a finales del año 233 DC (sin que nadie interceptase su barco). Le acompañaban doscientos hombres, muchos de ellos arqueros de su guardia personal, los Dientes de Cuervo. También iba con ellos el maestre Aemon, hermano del rey.

Fue el de Aegon un reinado difícil, ya que empezó en lo más crudo de un invierno que pese a haber durado ya tres años no daba muestras de aplacarse. En el Norte se pasaba hambre y se sufría, como cien años antes, en el largo invierno que imperó entre 130 y 135 DC. El rey Aegon, a quien siempre preocupó el bienestar de los pobres y los débiles, hizo todo lo que pudo por incrementar los envíos de cereales y otros alimentos hacia el Norte, aunque hubo quien fue del parecer de que en este respecto se excedía.

En 239 DC Cuervo de Sangre llegó a ser lord comandante de la Guardia de la Noche, en la que sirvió hasta desaparecer en 252 DC durante una expedición al otro lado del Muro.

Tampoco tardaron en poner su autoridad a prueba una serie de personajes en cuyos asuntos se había inmiscuido demasiado cuando era príncipe para reducir sus derechos y sus privilegios. Por otra parte, la muerte de Aerys no había puesto fin a la amenaza de los Fuegoscuro, sino todo lo contrario: la infame traición de Cuervo de Sangre solo había servido para exacerbar la hostilidad de los exiliados en la otra ribera del mar Angosto. En 236 DC, próximo ya el final de un cruel invierno de seis años, la cuarta rebelión de los Fuegoscuro vio cruzar el mar Angosto al autoproclamado rey Daemon III Fuegoscuro, hijo de Haegon y nieto de Daemon I, seguido por Aceroamargo y la Compañía Dorada, en una nueva tentativa de apoderarse del Trono de Hierro.



El rey Aegon el Improbable (de pie, al fondo) y sus hijos (iz. a der.): Duncan, Jaehaerys y Daeron.

Los invasores desembarcaron en el Garfio de Massey, al sur de la bahía del Aguasnegras, pero hubo muy pocos que se acogieran a sus estandartes. El rey Aegon V salió en persona a su encuentro junto a sus tres hijos. En la batalla del puente del Rodeo los Fuegoscuro sufrieron una aplastante derrota, y Daemon III murió a manos de ser Duncan el Alto, de la Guardia Real, el mismo caballero errante a quien había servido «Egg» como escudero. Aceroamargo logró no ser apresado y una vez más huyó. Años después reapareció en las Tierras de la Discordia, luchando con sus mercenarios en una importante escaramuza entre Tyrosh y Myr. Al caer, ser Aegor Ríos tenía sesenta y nueve años, y se dice que murió tal como había vivido, con una espada en la mano y un improperio en la boca. Su legado, sin embargo, pervivió en la Compañía Dorada y el linaje de los Fuegoscuro, a cuyo servicio y protección se había dedicado.

Otras batallas hubo en época de Aegon V, pues este rey tan improbable se vio obligado a pasar gran parte de su reinado con la armadura puesta, sofocando un levantamiento tras otro. Aunque amado por el pueblo llano, el rey Aegon hizo muchos enemigos entre los señores del reino, cuyos poderes deseaba restringir. Aplicó un gran número de reformas y otorgó al vulgo derechos y protecciones de los que nunca había gozado. Cada una de estas medidas, sin embargo, provocó la enardecida oposición de los señores, que en ocasiones le desafiaban de manera abierta. Los más francos de sus enemigos llegaron al extremo de acusar a Aegon V de ser «un tirano sanguinario y resuelto a privarnos de los derechos y las libertades que nos dieron los dioses».

Era bien sabido que las resistencias que encontraba Aegon ponían a prueba su paciencia, máxime cuando los compromisos necesarios para el buen gobierno de cualquier monarca dilataban en el tiempo sus mayores esperanzas. Al sucederse los actos de rebeldía, su majestad se vio obligado a ceder más a menudo de lo que era de su agrado ante aquellos señores tan recalcitrantes. Estudioso de la historia y amante de los libros, Aegon V decía a menudo, en presencia de testigos, que si hubiera tenido dragones, como el primer Aegon, podría haber forjado un nuevo reino, con paz, prosperidad y justicia para todos.

Hasta los hijos, que podrían haber sido una fuente de fortaleza, lo fueron de tribulaciones para aquel rey de tan buen corazón. Aegon V se casó por amor y tomó por esposa a lady Betha Blackwood, la enérgica (o a juicio de algunos, testaruda) hija del señor del Torreón del Árbol de los Cuervos, a quien por sus ojos oscuros y su pelo azabache llamaron Betha la Negra. Cuando se casaron, en 220 DC, la novia tenía diecinueve años, por los veinte de Aegon, y estaba tan abajo en la línea sucesoria que el enlace apenas halló oposición. En años venideros Betha la Negra le daría a Aegon tres hijos (Duncan, Jaehaerys y Daeron) y dos hijas (Shaera y Rhaelle).

Por mucho tiempo había existido en la casa Targaryen la costumbre de casar a los hermanos entre sí con la finalidad de mantener la pureza de la sangre del dragón, pero por algún motivo Aegon V albergaba la convicción de que aquellas uniones incestuosas eran más perjudiciales que beneficiosas, así que resolvió desposar a sus hijos con los de algunos de los más grandes señores de los Siete Reinos, con la esperanza de granjearse su apoyo a las reformas y reforzar su autoridad.

En 237 DC, con la ayuda de Betha la Negra, se concertaron una serie de enlaces ventajosos mientras aún eran muy jóvenes los hijos de Aegon. De haber llegado a celebrarse podrían haber dado muy buenos frutos, pero su majestad no había tenido en cuenta la obstinación de los de su misma sangre. Los hijos de Betha la Negra salieron tan tercos como su madre, y al igual que su padre optaron por seguir el dictado de sus corazones al elegir a sus parejas.

El primero en desobedecer a Aegon fue su primogénito, Duncan, príncipe de Rocadragón y heredero del trono. Pese a estar comprometido desde hacía tiempo con una hija de la casa Baratheon, de Bastión de Tormentas, en 239 DC, durante un viaje por las tierras de los ríos, se enamoró de una joven extraña, bella y misteriosa que se hacía llamar Jenny de Piedrasviejas y vivía en un estado de semisalvajismo entre las ruinas, diciéndose sucesora de los antiguos reyes de los primeros hombres, aunque en los pueblos de la zona la gente se burlaba de esos cuentos e insistía en que solo era una campesina medio loca, cuando no una bruja.

Cierto es que Aegon había sido amigo del pueblo llano, y prácticamente había crecido entre ellos, pero aun así le resultaba inconcebible que el heredero del trono se casara con una plebeya de orígenes inciertos. Su majestad hizo todo lo posible por anular el matrimonio y exigió que Duncan renunciase a Jenny, pero el príncipe, que había heredado la tozudez de su padre, se negó, y ni siquiera dio su brazo a torcer cuando el septón supremo, el gran maestre y el consejo privado se reunieron para insistir en que el rey Aegon obligara a su hijo a elegir entre el Trono de Hierro y aquella salvaje de los bosques. En vez de renunciar a Jenny, lo hizo a sus derechos al trono, en favor de su hermano Jaehaerys, y abdicó como príncipe de Rocadragón.

Jenny de Piedrasviejas llegó a la corte en compañía de una mujer albina y casi enana que en las tierras de los ríos tenía fama de ser una bruja de los bosques. En su ignorancia, la propia lady Jenny aseguraba que era una hija del bosque.

Ni aun así fue posible reinstaurar la paz o recuperar la amistad de Bastión de Tormentas. El padre de la joven desdeñada, lord Lyonel Baratheon, llamado la Tormenta que Ríe, y renombrado por sus hazañas en el campo de batalla, no era un hombre a quien fuera fácil aplacar cuando se le hería en su orgullo. Finalmente estalló una rebelión breve, pero sangrienta, que solo cesó cuando ser Duncan, de la Guardia Real, venció en singular combate a lord Lyonel, y el rey Aegon dio solemnemente su palabra de que su hija menor, Rhaelle, se casaría con el heredero de lord Lyonel. Para sellar el pacto la princesa Rhaelle fue enviada a Bastión de Tormentas para servir a lord Lyonel como copera y hacer compañía a su esposa. Al final Jenny de Piedrasviejas (lady Jenny, como por cortesía se la llamaba) fue aceptada en la corte y gozó de especial predilección entre el pueblo a lo largo y ancho de los Siete Reinos. Durante muchos años ella y su príncipe, a quien en adelante siempre se llamó el Príncipe de las Libélulas, fueron uno de los temas favoritos de los bardos.

Llegó después el turno del príncipe Jaehaerys, convertido ya en príncipe de Rocadragón. Aunque durante sus años junto al pueblo llano el rey Aegon se hubiera distanciado de la costumbre valyria de los matrimonios incestuosos, el príncipe Jaehaerys tenía tendencias más tradicionales, ya que desde muy temprana edad estuvo enamorado de su hermana Shaera y soñó con desposarla a la vieja usanza de los Targaryen. Al saber de sus deseos el rey Aegon y la reina Betha hicieron lo posible por separarlos, pero por alguna razón parecía que la distancia no hiciera más que avivar la pasión recíproca que sentían el príncipe y la princesa.

Jaehaerys no era tan vehemente como su hermano, pero cuando Duncan desobedeció a su padre para seguir el dictado de su corazón, y el rey y la corte se plegaron a sus deseos, el menor de ambos príncipes tomó buena nota. En 240 DC, un año después de la boda de Duncan, los príncipes Jaehaerys y Shaera despistaron a sus vigilantes y se casaron en secreto. En el momento del enlace Jaehaerys tenía quince años, y Shaera catorce. Cuando el rey y la reina se enteraron de lo sucedido, el matrimonio ya estaba consumado, y a Aegon le pareció que no tenía más remedio que aceptarlo. Una vez más tuvo el rey que lidiar con el orgullo herido y las iras de las casas nobles víctimas de semejante afrenta, ya que Jaehaerys había estado prometido con Celia Tully, hija del señor de Aguasdulces, y Shaera con Luthor Tyrell, heredero de Altojardín.

Jaehaerys y Shaera tuvieron dos hijos, Aerys y Rhaella. Por indicación de la bruja de los bosques de Jenny Piedrasviejas el príncipe Jaehaerys resolvió desposar a Aerys con Rhaella, o al menos así se afirma en las crónicas de la corte. El rey Aegon, contrariado, se lavó las manos y dejó que el príncipe se saliera con la suya.

Corrompido por el ejemplo de sus hermanos, incluso el menor de los hijos del rey Aegon, el príncipe Daeron, contrarió a su padre de igual guisa: pese a estar comprometido desde los nueve años con lady Oleanna Redwyne, del Rejo, una joven de su misma edad, en 246 DC, contando

dieciocho, repudió los esponsales, aunque en su caso no parece que hubiera otra mujer, ya que Daeron se mantuvo soltero hasta el final de su corta vida. Soldado nato, que se solazaba en los torneos y batallas, prefería la compañía de ser Jeremy Northridge, un joven caballero que no se había apartado de su lado desde que se habían conocido siendo ambos escuderos en Altojardín. Distinta, y mucho, fue la pena que provocó el príncipe Daeron en su padre al morir en una batalla en 251 DC al frente de un ejército que combatía a la Rata, el Halcón y el Cerdo. Ser Jeremy murió a su lado, pero la rebelión fue sofocada y los rebeldes pasados por las armas o ahorcados.

En 258 DC el reinado de Aegon enfrentó otro reto, en Essos esta vez, donde nueve forajidos, exiliados, piratas y capitanes mercenarios, se reunieron en las Tierras de la Discordia, al pie del «Árbol de las Coronas», para forjar una malévola alianza. La Banda de los Nueve se juró ayuda mutua en la forja de un reino para cada uno de sus integrantes. Entre ellos se encontraba el último de los Fuegoscuro, Maelys el Monstruoso, a quien obedecía la Compañía Dorada. El reino que juraron conquistar para él fueron los Siete Reinos. A la noticia del pacto respondió el príncipe Duncan con una observación famosa: que las coronas se vendían a nueve por penique, y a partir de entonces, en Poniente, la Banda de los Nueve fue llamada «los Reyes Nuevepeniques».

Al principio se dio por seguro que las Ciudades Libres de Essos descargarían contra ellos su poder, poniendo fin a sus pretensiones, pero aun así se hicieron preparativos por si Maelys y sus aliados dirigían sus ataques a los Siete Reinos; preparativos, con todo, carentes de urgencia, mientras el rey Aegon seguía centrándose en su reino.

Pero también en algo más: los dragones. Con la edad, Aegon V había empezado a soñar con que los Siete Reinos de Poniente volvieran a ser sobrevolados por dragones. Se parecía en ello a sus predecesores, que habían traído a septones para que rezasen ante los últimos huevos, magos para que los sometieran a conjuros y maestres para que los estudiasen. Por mucho que intentasen disuadirle sus amigos y sus consejeros, el rey Aegon estaba cada vez más convencido de que solo con dragones dispondría de bastante poder para implantar los cambios que quería para el reino, y obligar a los orgullosos y tercos señores de los Siete Reinos a aceptar sus decretos.

Los últimos años del reinado de Aegon se consumieron en la búsqueda de información antigua acerca de la cría de dragones en Valyria, y se dijo que Aegon patrocinó viajes a lugares tan remotos como Asshai de la Sombra con la esperanza de encontrar textos y conocimientos que en Poniente no se hubiesen conservado. En lo que paró el sueño de los dragones fue en una tragedia surgida en momentos de alegría, cuando en 259 DC el rey convocó a Refugio Estival a muchos de sus principales allegados, a fin de celebrar el inminente nacimiento de su primer bisnieto, un niño que sería llamado Rhaegar, hijo de su nieto Aerys y su nieta Rhaella.

Es una lástima que la tragedia acontecida en Refugio Estival dejara con vida a muy pocos testigos, y que los supervivientes no quisieran hablar de ella. Una página prometedora de la historia de Gyldayn, sin duda de las últimas que escribió antes de morir él mismo, trasluce muchas cosas, pero la tinta que por algún percance se derramó encima de ella borró demasiadas cosas.

DE LA HISTORIA DEL ARCHIMAESTRE GYLDAYN

… la sangre del dragón reunida en un…
… siete huevos en honor de los siete dioses, aunque el septón del rey había advertido que…
… piromantes…
… fuego valyrio…
… las llamas no podían sofocarse… altísimas… tanto ardían que…
… muerto, de no ser por el valor de lord Comman…



La destrucción de Refugio Estival.

Jaehaerys II

LA TRAGEDIA DE Refugio Estival llevó al Trono de Hierro en 259 DC a Jaehaerys, el segundo de su nombre. Apenas coronado el nuevo rey, los Siete Reinos se vieron sumidos en la guerra, ya que los Reyes Nuevepeniques habían tomado y saqueado la ciudad libre de Tyrosh y se habían adueñado de los Peldaños de Piedra, desde donde se aprestaban a atacar Poniente. Jaehaerys ya estaba informado de que la Banda de los Nueve pretendía conquistar los Siete Reinos para Maelys el Monstruoso, que se había declarado rey con el nombre de Maelys I Fuegoscuro, pero al igual que su padre tenía la esperanza de que aquella alianza de forajidos zozobrara en Essos o sucumbiera a alguna alianza entre las Ciudades Libres. Ahora se avecinaba el momento, y ya no estaba el rey Aegon V, como no estaba tampoco el Príncipe de las Libélulas. La muerte, años antes, del formidable caballero que había sido el príncipe Daeron dejaba solo a Jaehaerys, el menos marcial de los tres hijos varones de Aegon.

El nuevo rey ascendió al Trono de Hierro con treinta y cuatro años, y nadie le habría calificado de temible. A diferencia de sus hermanos, Jaehaerys II Targaryen era un hombre delgado y enclenque, que a lo largo de su vida había debido soportar varias dolencias. No por ello carecía de valor o inteligencia. Inspirándose en los planes de su padre, su majestad dejó de lado el luto, convocó a sus abanderados y decidió ir al encuentro de los Reyes Nuevepeniques en los Peldaños de Piedra, resuelto a entrar en guerra en vez de esperar a que desembarcasen en las costas de los Siete Reinos.

NOMBRES Y APODOS DE LA BANDA DE LOS NUEVE, QUE CAUSÓ GRANDES DISTURBIOS EN ESSOS Y LOS PELDAÑOS DE PIEDRA

La Vieja Madre: Una reina pirata.

Samarro Saan, el Último Valyrio: Afamado pirata de una familia no menos afamada de piratas lyseños en cuyas venas corría la sangre de Valyria.

Xhobar Qhoqua, el Príncipe de Ébano: Príncipe exiliado de las islas del Verano que hizo fortuna en las Tierras de la Discordia y encabezó una compañía de mercenarios.

Liomond Lashare, el Señor de las Batallas: Célebre capitán de mercenarios.

Tom Manchado, el Carnicero: Originario de Poniente, era capitán de una compañía.

Ser Derrick Fossoway, la Manzana Podrida: Exiliado de Poniente, fue un caballero de muy mala reputación.

NUEVE OJOS: Capitán de la Alegre Compañía.

ALEQUO ADARYS, LENGUA DE PLATA: Príncipe mercader tyroshi, rico y ambicioso.

MAELYS FUEGONEGRO, EL MONSTRUOSO: Capitán de la Compañía Dorada, que debía su apodo a un torso y unos brazos grotescamente fornidos, una fuerza colosal y un carácter salvaje. De su cuello nacía otra cabeza no mayor que un puño. Obtuvo el mando de la Compañía Dorada tras disputárselo con su primo, Daemon Fuegonegro, cuyo corcel mató de un solo puñetazo, antes de retorcerle a Daemon la cabeza hasta arrancársela de los hombros.

La intención del rey Jaehaerys había sido encabezar personalmente el ataque a los Reyes Nuevepeniques, pero su mano, lord Ormund Baratheon, le convenció de que era una imprudencia. El rey no estaba hecho a los rigores de campaña, ni tenía, señaló la mano, destreza con las armas, de modo que sería una insensatez arriesgarse a perderle tan pronto en la batalla después de la tragedia de Refugio Estival. Al final Jaehaerys se dejó convencer y se quedó junto a su reina en Desembarco del Rey. El mando de las tropas fue entregado a lord Ormund, como mano del rey.

En 260 DC su señoría llevó los ejércitos Targaryen a tres de los Peldaños de Piedra, y la guerra de los Reyes Nuevepeniques tomó un cariz sangriento. Las islas, y los canales que las separaban, sufrieron la guerra en toda su crudeza durante la mayor parte de aquel año. La *Relación de la guerra de los Reyes Nuevepeniques* del maestre Eon, una de las mejores obras de su género, es una fuente extraordinaria de detalles sobre el enfrentamiento, con sus múltiples batallas en tierra y mar y sus hechos de armas más destacados. Lord Ormond Baratheon, el comandante ponienti, fue de los primeros en caer. Abatido por la mano de Maelys el Monstruoso, murió en brazos de su hijo y heredero, ser Steffon Baratheon.

El mando de las tropas Targaryen pasó al nuevo, y joven, lord comandante de la Guardia Real, ser Gerold Hightower, el Toro Blanco. Al principio Hightower y sus hombres se vieron en apuros, pero justo cuando más incierto parecía el desenlace un joven caballero de nombre ser Barristan Selmy dio muerte en singular combate a Maelys, hazaña que le mereció eterna fama y que resolvió la situación de un solo tajo, pues el resto de los Reyes Nuevepeniques no estaban interesados en Poniente y se replegaron en seguida en sus propios dominios. Maelys el Monstruoso fue el quinto y último de los pretendientes Fuegonegro. Con su muerte terminaba al fin la maldición que había infligido Aegon el Indigno a los Siete Reinos al entregar su espada a su hijo bastardo.

Aún faltaba medio año de duros combates para que los Peldaños de Piedra y las Tierras de la Discordia quedaran libres por completo de la Banda de los Nueve, y seis años para que Alequo Adaris, el tirano de Tyrosh, fuera envenenado por su reina y se reinstaurase el arcontado de Tyrosh. Para los Siete Reinos fue una gran victoria, aunque se cobró su precio en vidas y dolor.

A partir de ese momento volvió la paz al reino, y aunque Jaehaerys II nunca hubiera sido fuerte demostró su valía como rey, reinstaurando el orden en los Siete Reinos y reconciliando a

muchas de las grandes casas que habían quedado descontentas con el Trono de Hierro por las tentativas de reforma del rey Aegon V.

El reinado de Jaehaerys II, con todo, fue breve. En 262 el rey enfermó y murió en cama tras una corta enfermedad. Se había quejado de que de repente le costaba respirar. Falleció con solo treinta y siete años, después de solo tres en el Trono de Hierro.



Ser Barristan Selmy y Maelys el Monstruoso en pleno combate.

Aerys II

AERYS TARGARYEN, EL segundo de su nombre, contaba solo dieciocho años en el momento en que ocupó el Trono de Hierro en 262 DC, al morir su padre Jaehaerys cuando solo llevaba poco más de tres años de gobierno. Aerys era un joven apuesto que había luchado con gallardía en los Peldaños de Piedra en el transcurso de la guerra de los Reyes Nuevepeniques, y aunque no fuese el más diligente de los príncipes, ni el más inteligente, no podía negársele un encanto que le granjeaba muchas amistades. También era vanidoso, orgulloso y voluble, rasgos que le hacían ser presa fácil de aduladores y cobistas. En la época de su llegada al trono, sin embargo, estos defectos no fueron advertidos por la mayoría.

Ni los más sabios podrían haber previsto que al pasar el tiempo Aerys II sería llamado el Rey Loco, ni que en última instancia su reinado pondría fin a casi tres siglos de dominio Targaryen en Poniente, aunque ya en el año aciago de 262 DC, cuando ciñó la corona, su primo Steffon Baratheon acababa de tener un hijo lozano y de pelo negro con su esposa, en Bastión de Tormentas, y lejos, en el Norte, lord Rickard Stark celebraba también el nacimiento de su vástago Brandon. Le siguió al cabo de un año otro Stark, Eddard. A su debido tiempo los tres niños desempeñarían papeles decisivos en la caída de los dragones.

El nuevo rey ya había aportado un heredero para el reino en la persona de su hijo Rhaegar, nacido entre las llamas de Refugio Estival. Aerys y su reina, su hermana Rhaella, eran jóvenes entonces, y se preveía que tuviesen más hijos. Era, para aquel momento, una cuestión determinante, ya que las tragedias del reinado de Aegon el Improbable habían podado el noble árbol de la casa Targaryen hasta dejarlo reducido a un par de ramas solitarias.

No andaba falto Aerys II de ambición. Al ser coronado manifestó su deseo de ser el mayor rey de la historia de los Siete Reinos, pretensión que alentaron algunos de sus amigos con la insinuación de que algún día sería recordado como Aerys el Sabio, o incluso como Aerys el Grande.

La corte de su padre había estado compuesta en gran medida de hombres mayores y avezados, muchos de los cuales habían servido ya en el reinado de Aegon V. A todos ellos los destituyó Aerys II, poniendo en su lugar a señores de su generación, pero lo más destacable es que jubiló al provecto Edgar Sloane, mano del rey y personaje de una cautela extraordinaria, y en su lugar nombró a ser Tywin Lannister, el heredero de Roca Casterly. De ese modo, a los veinte años, ser Tywin pasó a ser la mano más joven de la historia de los Siete Reinos. Muchos son los maestres que hasta el día de hoy han insistido en que su nombramiento fue lo más sabio que hizo «Aerys el Sabio».

Aerys y Tywin se conocían desde la infancia. De niño, Tywin Lannister había sido paje real en Desembarco del Rey, donde se había vuelto inseparable del príncipe Aerys y de un paje de menor edad, Steffon Baratheon, de Bastión de Tormentas, primo del rey. Durante la guerra de los Reyes Nuevepeniques los tres amigos combatieron juntos, Tywin como recién nombrado caballero y Steffon y el príncipe Aerys como escuderos. Cuando el príncipe Aerys se ganó las espuelas, con dieciséis años, fue a ser Tywin a quien concedió el significativo honor de armarle

caballero. En el año 261 DC Tywin Lannister había mostrado sus dotes de mando al sofocar el levantamiento de dos de los vasallos más poderosos de su padre, lord Tarbeck y lord Reyne, extinguiendo de paso dos casas muy antiguas, y aunque alguno censurase la brutalidad de sus métodos nadie podía poner en duda que ser Tywin hubiera devuelto el orden a las tierras del oeste tras el caos y los conflictos provocados por su padre.

Hay que decir que Aerys Targaryen y Tywin Lannister formaban una extraña sociedad. En sus primeros años de reinado el joven rey era alegre y activo; le encantaban la música, la danza y los bailes de disfraces, y era sobremanera aficionado a las mujeres jóvenes, hasta el punto de que llenó su corte de hermosas doncellas llegadas de todos los rincones del reino. Hay quienes afirman que tuvo tantas amantes como su antepasado Aegon el Indigno (afirmación totalmente inverosímil, habida cuenta de lo que sabemos sobre aquel monarca), aunque, a diferencia de Aegon IV, Aerys II parecía perder rápidamente el interés por sus amantes: muchas de ellas no pasaron de las dos semanas, y pocas duraron medio año.



El rey Aerys, el segundo de su nombre.

Su majestad, por otra parte, estaba lleno de grandes planes. Poco después de su coronación anunció el deseo de reconquistar los Peldaños de Piedra e incorporarlos para siempre a su reino. En 264 DC una visita de lord Rickard Stark, de Invernalia, a Desembarco del Rey, despertó el interés del rey por el Norte, y le hizo concebir el plan de erigir un nuevo Muro cien leguas al

norte del que ya existía y adueñarse de todas las tierras intermedias. En 265 DC, molesto por «el hedor de Desembarco del Rey», habló de construir una «ciudad blanca», hecha toda de mármol, en la orilla sur del Aguasnegras. En 267 DC, tras una disputa con el Banco de Hierro de Braavos en torno de ciertos dineros tomados en préstamo por su padre, anunció su intención de armar la mayor flota de guerra de la historia del mundo «para poner de rodillas al Titán». En 270 DC, durante una visita a Lanza del Sol, le dijo a la princesa de Dorne que «haría florecer los desiertos dornienses» mediante la excavación de un gran canal subterráneo que, pasando bajo las montañas, aportase agua de la Selva.

De estos planes, ninguno llegó a su cumplimiento, pues Aerys daba muestras de aburrirse de sus regios entusiasmos con la misma rapidez que de sus reales amantes. Aun así los Siete Reinos prosperaron mucho durante la primera década de su reinado, debido a que la mano del rey era todo lo contrario del monarca: diligente, resuelto, infatigable, de aguda inteligencia, justo y severo. «A este hombre le crearon y formaron los dioses para gobernar», escribió el gran maestre Pycelle de Tywin Lannister en una carta a la Ciudadela, después de dos años a su lado en el consejo privado.

Y eso hacía, gobernar. Cuanto más imprevisible se tornaba la conducta del rey, más recaía en su mano la gestión del día a día del reino. Mucho prosperó este último durante la mayordomía de Tywin Lannister; tanto, que los incesantes caprichos de Aerys no parecían de tan mal augurio. Antes de él muchos Targaryen habían exhibido una conducta similar sin que fuera motivo de gran preocupación.

Desde Antigua hasta el Muro se empezó a decir que aunque la corona la llevase Aerys, quien gobernaba el reino era Tywin Lannister.

Fue Tywin Lannister quien zanjó la disputa de la corona con los braavosis (sin «poner de rodillas al Titán», eso no, para disgusto del rey), devolviendo el préstamo de Jaehaerys II con oro de Roca Casterly; es decir, que fue él quien asumió la deuda. También se ganó el aplauso de muchos de los grandes señores revocando las leyes promulgadas por Aegon V para poner coto a su poder, o las que de ellas quedaban. El apoyo de muchos mercaderes ricos lo obtuvo reduciendo los impuestos y los aranceles sobre las mercancías que entraban y salían de las ciudades de Desembarco del Rey, Lannisport y Antigua.

Por otra parte, trazó nuevos caminos y reparó los viejos, celebró por todo el reino espléndidos torneos que hicieron las delicias de los caballeros y del vulgo por igual, cultivó el comercio con las Ciudades Libres y castigó severamente a los panaderos que añadían serrín al pan, así como a los carniceros que hacían pasar carne de caballo por buey. En todos estos esfuerzos le ayudó sobremanera el gran maestre Pycelle, cuyas crónicas sobre el reinado de Aerys II nos han dejado el mejor retrato de la época.

A pesar de estos logros, sin embargo, Tywin Lannister no era muy querido. Sus rivales le acusaban de ser un hombre con poco sentido del humor, implacable, inflexible, orgulloso y cruel. Sus abanderados le respetaban y le seguían fielmente en la guerra y la paz, pero ninguno, en honor a la verdad, podía ser llamado amigo suyo. Por su padre, lord Tytos Lannister, hombre sin fuerza de voluntad, orondo e incapaz, sentía Tywin desprecio, y con sus hermanos Tygett y Gerion mantenía relaciones tormentosas, bien sabidas de todos. Mayor respeto sentía

por su hermano Kevan, íntimo confidente y constante compañero desde la infancia, y por su hermana Genna, pero incluso en ambos casos parecía hacerlo Tywin Lannister más por deber que por afecto.

En 263 DC, después de un año como mano del rey, ser Tywin se casó con una prima, la joven y bella Joanna Lannister, que, llegada a Desembarco del Rey en 259 DC para la coronación de Jaehaerys II, se había quedado como dama de honor de la princesa (y luego reina) Rhaella. Se conocían los novios desde la niñez, compartida en Roca Casterly, y si bien Tywin Lannister no era dado a manifestar su afecto en público, se dice que el amor que sentía por su esposa fue profundo y duradero. «Lady Joanna es la única que conoce de veras al hombre que se oculta bajo la armadura —escribió a la Ciudadela el gran maestre Pycelle—, y solo a ella pertenecen sus sonrisas. Reconozco haber visto que le hacía reír, ¡y no en una, sino en tres ocasiones distintas!».

Por desgracia el matrimonio entre Aerys II Targaryen y su hermana Rhaella no fue tan feliz, ya que, si bien la reina hacía la vista gorda ante la mayoría de las infidelidades del rey, no le gustaba que «convierta a mis damas en sus putas». (No fue Joanna Lannister la primera, ni la última, en ser despedida de forma repentina del servicio de su majestad.) Las relaciones entre el rey y la reina se hicieron aún más tensas por la incapacidad de Rhaella de darle más hijos a Aerys. A los abortos de 263 y 264 siguió en 267 el nacimiento de una hija muerta. El príncipe Daeron, nacido en 269, no sobrevivió más de medio año. Siguieron otro bebé muerto en 270, otro aborto en 271 y el príncipe Aegon, nacido dos lunas antes de la cuenta en 272, y muerto en 273.

Al principio su majestad consolaba a Rhaella en su dolor, pero el tiempo convirtió la compasión en sospechas, y en 270 DC Aerys era ya del parecer de que la reina le era infiel. «Los dioses no tolerarán que se siente un bastardo en el Trono de Hierro», dijo a su consejo privado, y proclamó que ninguno de los príncipes muertos al nacer, nonatos o fallecidos a corta edad, eran suyos. En consecuencia, prohibió a la reina salir del Torreón de Maegor y decretó que en adelante compartieran su lecho cada noche dos septas, «a fin de que velen por que se mantenga fiel a sus votos».

No ha quedado constancia de lo que le pareció a Tywin Lannister, pero en 266 DC, en Roca Casterly, lady Joanna dio a luz a dos mellizos, niña y niño, «sanos y hermosos, con el pelo como oro batido». Este nacimiento no hizo sino exacerbar la tensión entre Aerys II Targaryen y su mano. «Por lo visto me he casado con quien no debía», se dijo que había declarado su majestad al recibir la feliz nueva, a pesar de lo cual mandó como regalo del día del nombre el peso de cada niño en oro, y ordenó a Tywin que cuando tuvieran edad de viajar los trajese a la corte. «Y traed también a su madre, que llevo demasiado tiempo sin contemplar tan bello rostro», insistió.

El rastrero rumor de que Joanna Lannister entregó su doncellez al príncipe Aerys la noche de la coronación de su padre, y que gozó de un breve reinado como amada de

Aerys una vez que este último ocupó el Trono de Hierro, puede ser descartado sin ambages. De ser cierto, como bien subraya en sus cartas Pycelle, difícilmente habría tomado Tywin Lannister por esposa a su prima, «pues fue siempre un hombre orgulloso, en nada acostumbrado a alimentarse con los restos de la comida ajena».

Ahora bien, se tiene constancia fidedigna de que el rey Aerys se tomó libertades indebidas con la persona de lady Joanna durante la ceremonia de encamamiento de esta última, para contrariedad de Tywin. Poco después la reina Rhaella prescindió de los servicios de Joanna Lannister. Nunca se dio ningún motivo, pero el caso es que lady Joanna partió de inmediato para Roca Casterly, y en adelante apenas visitó Desembarco del Rey.

El siguiente año, 267 DC, fue el de la muerte de lord Tytos Lannister a los cuarenta y seis años. Se dijo que el corazón de su señoría había fallado al subir a los aposentos de su amante por una empinada escalera de caracol. Con su fallecimiento quedó como señor de Roca Casterly, y Guardián del Occidente, ser Tywin Lannister, que regresó al oeste para el funeral de su padre, y para restaurar el orden en las tierras del oeste. Su majestad, que quiso acompañarle, dejó en Desembarco del Rey a la reina (embarazada del bebé que resultaría ser la princesa Shaena, nacida sin vida), pero se llevó a su hijo Rhaegar, de ocho años, príncipe de Rocadragón, y a más de la mitad de la corte. Durante casi todo el año siguiente los Siete Reinos fueron gobernados desde Lannisport y Roca Casterly, donde había asentado sus reales el monarca, junto con su mano.

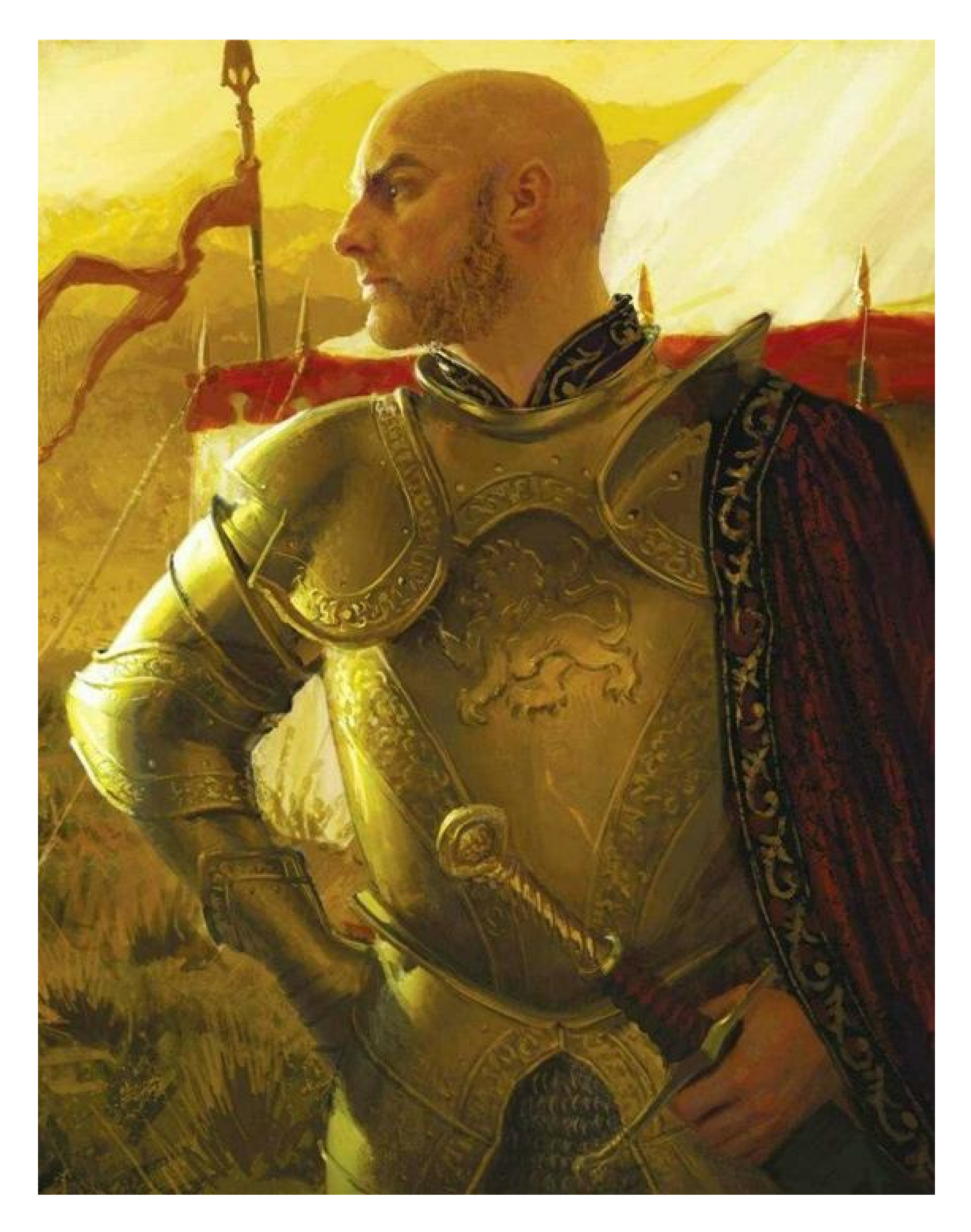
En 268 DC regresó la corte a Desembarco del Rey, y el gobierno continuó como antes, pero a nadie se le ocultaba que la amistad entre el rey y su mano se estaba desgastando. Si antes Aerys se había mostrado de acuerdo con Tywin Lannister en casi todos los asuntos de importancia, ahora empezaron a disentir. Con motivo de una guerra comercial entre las ciudades libres de Myr y Tyrosh, por un lado, y Volantis por el otro, lord Tywin abogó por una política de neutralidad, mientras que el rey Aerys juzgó más ventajoso aportar oro y armas a los volantinos. Cuando lord Tywin dictaminó a favor de los Blackwood en una disputa entre esta casa y la de Bracken, su majestad le desautorizó y entregó a lord Bracken el molino en disputa.

Pese a las encendidas protestas de su mano, el rey multiplicó por dos las tarifas portuarias en Desembarco del Rey y Antigua, y por tres las de Lannisport y los demás puertos del reino, pero cuando una delegación de pequeños señores y ricos mercaderes acudió a quejarse ante el Trono de Hierro, Aerys culpó de las exacciones a su mano. «Lord Tywin —dijo— caga oro, pero lleva un tiempo estreñido, y ha tenido que buscarse otra manera de llenar nuestras arcas». Acto seguido, su majestad devolvió las tarifas portuarias a sus cotas anteriores, con lo que se aseguró muchos aplausos, y dejó todo el oprobio a Tywin Lannister.

El creciente distanciamiento entre el rey y su mano se hizo notar también en materia de nombramientos. Si anteriormente su majestad había hecho siempre caso a su mano, otorgando cargos, honores y herencias según le aconsejase lord Tywin, a partir de 270 DC empezó a

desdeñar a los candidatos propuestos por su señoría en favor de otros de su elección.

Muchos fueron los ponientis que se vieron descartados del servicio al rey sin mejor causa que las sospechas de que pudieran ser «hombres de la mano». En su lugar, el rey Aerys designaba a sus propios favoritos, pero el favor del rey se había convertido en un gran riesgo, ya que era fácil despertar su desconfianza. Ni los propios parientes de la mano estaban exentos del desagrado del monarca, y así, cuando lord Tywin quiso nombrar maestro de armas de la Fortaleza Roja a su hermano, ser Tygett Lannister, el rey Aerys dio el cargo a ser William Darry.



Lord Tywin Lannister, Mano del Rey.

Para entonces el rey Aerys ya era consciente de que se le tenía, en general, por un simple

figurón, y a Tywin Lannister por dueño y señor verdadero de los Siete Reinos, y profundamente enojado por este sentir resolvió refutarlo humillando a su «excesivamente poderoso servidor», y «poniéndole en su sitio».

En el gran torneo de aniversario de 272 DC, con el que se conmemoraba el décimo año de Aerys en el Trono de Hierro, Joanna Lannister trajo de Roca Casterly a sus mellizos de seis años, Jaime y Cersei, para presentarlos en la corte. El rey (más que achispado) le preguntó si darles de mamar había «estropeado vuestros pechos, que tan erguidos y orgullosos habían sido». La pregunta divirtió muchísimo a los rivales de lord Tywin, siempre contentos con cualquier desaire o burla a la mano, pero para lady Joanna fue una humillación. La mañana siguiente Tywin Lannister intentó devolver la cadena que simbolizaba su cargo, pero el rey se negó a aceptar su dimisión.

Bien se entiende que Aerys II podría haber destituido en cualquier momento a Tywin Lannister, y nombrar para el puesto de mano a alguien de su elección, mas por el motivo que fuese optó por mantener a su lado, y a su servicio, a su amigo de infancia, cuya figura, al mismo tiempo, socavaba de mil maneras. Cada vez eran más numerosos los desaires y las burlas; los cortesanos deseosos de medrar averiguaron pronto que la manera más rápida de que se fijase el rey en ellos era mofarse de su mano, tan solemne y con tan poco sentido del humor. Y Tywin Lannister lo sufría todo en silencio.

En 273 DC, sin embargo, lady Joanna se puso una vez más de parto en Roca Casterly, donde murió al dar a luz al segundo hijo varón de lord Tywin. Tyrion, como se llamó el bebé, nació enano y deforme, con las piernas demasiado cortas, la cabeza demasiado grande y unos ojos disparejos y diabólicos. (Insinuaron algunos que tenía también cola, y que se la cortaron por orden de su señor padre.) «La Maldición de Tywin» llamó el pueblo llano a este ser contrahecho, y también «la Cruz de lord Tywin». Al enterarse de su nacimiento, como es de triste fama, dijo el rey: «Los dioses no pueden tolerar tanta arrogancia. Le han arrebatado de la mano a una bella flor, y en su lugar han puesto a un monstruo para que aprenda al fin un poco de humildad».

Poco tardaron las nuevas de la respuesta del rey en llegar a lord Tywin, que lamentaba su desgracia en Roca Casterly, y en adelante no quedó ya resto alguno del antiguo afecto entre ambos hombres. Lord Tywin, poco propenso de por sí a manifestar sus emociones, siguió en el cargo de mano del rey, y se ocupó de la tediosa marcha cotidiana de los Siete Reinos mientras el rey se iba volviendo más imprevisible, violento y suspicaz. Aerys empezó a rodearse de informadores y a pagar sustanciosas recompensas a hombres de turbia fama a cambio de rumores, falsedades e historias de traición reales o imaginarias. El día en que uno de esos hombres le informó de que se había oído jactarse al capitán de la guardia personal de la mano, un caballero de nombre ser Ilyn Payne, de que quien gobernaba de verdad los Siete Reinos era lord Tywin, su majestad le mandó arrestar por la Guardia Real y ordenó que le fuera arrancada la lengua con tenazas candentes.

La progresión de la locura del monarca tuvo visos de aplacarse durante una temporada en 274 DC, cuando la reina Rhaella dio a luz a un varón. Tan profunda era la dicha de su majestad que pareció que volviera a ser el de antes, pero la muerte del príncipe Jaehaerys antes de que

acabara el año le sumió en la desesperación. Preso de una rabia ciega, decidió que la culpa era del ama de cría, y dio orden de decapitarla. Poco después cambió de idea y anunció que a Jaehaerys le había envenenado su amante, bella y joven hija de uno de los caballeros de la corte. El rey mandó torturarla hasta la muerte, como a toda su familia. Se tiene constancia de que en el tormento todos confesaron el asesinato, aunque existe una gran disparidad entre los pormenores de sus confesiones.

Tras ello el rey Aerys ayunó por dos semanas e hizo un recorrido de penitencia a través de la ciudad hasta el Gran Septo, donde oró con el septón supremo. A su regreso anunció que en adelante solo dormiría con su legítima esposa, la reina Rhaella, y si no mienten las crónicas, se mantuvo fiel a su promesa y a partir de aquel día de 275 DC perdió cualquier interés por los encantos femeninos.

Esta fidelidad de nuevo cuño debió de agradar, todo sea dicho, a la Madre que está en los cielos, pues al año siguiente la reina Rhaella dio al rey el segundo hijo varón por el que tanto había rezado. El príncipe Viserys, nacido en 276 DC, era pequeño pero fuerte, y el niño más hermoso que se hubiera visto en Desembarco del Rey; y aunque a sus diecisiete años el príncipe Rhaegar cumpliera todo lo deseable en un heredero al trono, Poniente entero se regocijó al saber que por fin tenía un hermano, otro Targaryen que garantizaría la sucesión.

Por desgracia el nacimiento del príncipe Viserys pareció agravar aún más los temores y obsesiones de Aerys II. A pesar de que el recién nacido príncipe aparentaba una magnífica salud, el rey tenía un miedo cerval a que sufriese el mismo destino que sus hermanos, y por eso los caballeros de la Guardia Real recibieron la orden de tenerle vigilado día y noche, velando por que nadie le tocase sin permiso del monarca. Hasta la reina tenía prohibido estar a solas con el pequeño. Al quedarse ella sin leche, Aerys insistió en que su probador de comida personal chupase los pezones del ama de cría del príncipe para asegurarse de que no se los hubiera embadurnado de veneno. Los regalos que llegaban de todos los señores de los Siete Reinos para el joven príncipe los hizo amontonar y quemar en el patio, por miedo a que alguno fuese portador de algún hechizo o maldición.

En ese mismo año lord Tywin Lannister tuvo la idea, desacertada acaso, de celebrar un gran torneo en Lannisport en honor del nacimiento de Viserys, en lo que tal vez pretendiera ser un gesto de reconciliación, y en dicho torneo todo el reino tuvo ocasión de ver desplegados las riquezas y el poder de la casa Lannister. Al principio el rey Aerys no deseaba asistir, pero finalmente cedió, aunque la reina, y su nuevo hijo siguieron confinados en Desembarco del Rey.

Sentado en su trono entre cientos de notables, a la sombra de Roca Casterly, el rey aplaudió con alborozo a su hijo, el príncipe Rhaegar, que recién armado caballero derribó tanto a Tygett como a Gerion Lannister, y venció incluso al galante ser Barristan Selmy antes de caer en la justa de los campeones ante el renombrado caballero de la Guardia Real ser Arthur Dayne, la Espada del Amanecer.

Aspirando quizá a obtener algún provecho del buen humor de su majestad, lord Tywin eligió aquella misma noche para sugerir que ya iba siendo hora de que se desposase el heredero del rey y engendrara a su vez a un sucesor. Como esposa del príncipe propuso a su hija, Cersei.

La idea topó con el brusco rechazo de Aerys II, el cual informó a lord Tywin de que, por buen y valioso servidor que fuera, no dejaba de ser eso, un servidor. Tampoco estuvo de acuerdo su majestad en nombrar a Jaime, el hijo de lord Tywin, escudero del príncipe Rhaegar, honor que confería a los hijos de muchos de sus favoritos con fama de hostiles a la casa Lannister y a la mano del rey.

A esas alturas estaba ya bien claro que Aerys II Targaryen enloquecía a pasos de gigante. Fue, sin embargo, en el año 277 DC cuando su majestad cayó irrevocablemente en el abismo, con el Desafío de Valle Oscuro.

La antigua ciudad portuaria de Valle Oscuro había sido sede real en la época de los Cien Reinos, y principal puerto de la bahía del Aguasnegras, pero al crecer y prosperar Desembarco del Rey había visto menguados su comercio y sus riquezas, decadencia que deseaba frenar su joven señor, Denys Darklyn. Muchos, desde entonces, han analizado el porqué de las decisiones de lord Darklyn, pero la mayoría está de acuerdo en que en algo influyó su esposa myriense, lady Serala. Los detractores de esta última le echan toda la culpa de lo acaecido; la Serpiente de Encaje, que es el nombre que le dan, emponzoñó a lord Darklyn en el lecho conyugal, volviéndole contra su rey. Los defensores de lady Serala protestan diciendo que el insensato fue lord Denys, y que el odio a su esposa se debe tan solo a su origen extranjero y a que rezara a otros dioses que los de Poniente.

Fue el deseo de lord Denys de obtener para Valle Oscuro un fuero que le confiriese mayor autonomía respecto de la corona, como lo había recibido Dorne muchos años atrás, lo que dio origen al problema. A él no le parecía una reclamación desorbitada. Al otro lado del mar Angosto eran habituales aquellos fueros, como sin duda le habría contado lady Serala. Así y todo es comprensible que lord Tywin, como mano del rey, rechazase con firmeza sus propuestas, por temor a que sentasen un precedente peligroso. Enfurecido por la negativa, lord Darklyn ideó un nuevo plan para obtener el fuero (y con él menores aranceles portuarios, gracias a los cuales Valle Oscuro podría competir de nuevo comercialmente con Desembarco del Rey), plan que era una auténtica locura.

El Desafío de Valle Oscuro tuvo inicios harto discretos. Viendo que la imprevisible conducta de Aerys había empezado a tensar sus relaciones con lord Tywin, lord Denys se negó a pagar los impuestos que de él se esperaban e invitó al rey a ir a Valle Oscuro para oír su petición. Parece sumamente inverosímil que el rey Aerys llegara a barajar una respuesta positiva, hasta que lord Tywin le aconsejó categóricamente rechazar la invitación. Entonces el rey decidió aceptar e informó al gran maestre Pycelle y al consejo privado que pensaba zanjar personalmente el asunto y meter en vereda al rebelde Darklyn.

Desoyendo el consejo de lord Tywin, el rey viajó a Valle Oscuro con una escolta reducida, a cuyo mando estaba ser Gwayne Gaunt, de la Guardia Real. La invitación resultó ser una trampa, en la que el rey Targaryen se metió ciegamente. Fue capturado, al igual que su escolta, y en sus esfuerzos por proteger al rey murieron algunos de los hombres, entre los que hay que destacar a ser Gwayne.

Ante las nuevas de Valle Oscuro, la respuesta inmediata fue de desconcierto, seguido por la indignación. Algunos instaban a asaltar cuanto antes la ciudad para liberar al rey y castigar a

los rebeldes por aquella enormidad, pero Valle Oscuro estaba ceñida por robustas murallas, y aún más inexpugnable era el Fuerte Pardo, antiguo solar de la casa Darklyn, que dominaba el puerto. No sería tarea fácil tomarlos por asalto.

En consecuencia, lord Tywin mandó caballeros y cuervos para reunir un ejército a la vez que ordenaba a los Darklyn que entregasen al rey. Lord Denys no solo no lo hizo, sino que mandó el mensaje de que ejecutaría a su majestad en respuesta a cualquier tentativa de franquear sus murallas. Hubo en el consejo privado quien lo puso en duda, con el argumento de que un crimen tan odioso no podía osar cometerlo ningún hijo de Poniente, pero lord Tywin, que no quería arriesgarse, se puso al frente de un ejército de consideración y procedió a rodear Valle Oscuro, sometiendo la ciudad a un bloqueo por tierra y por mar.

Congregadas al pie de sus murallas las milicias reales, y cortada la cadena de suministro, lord Darklyn empezó a flaquear en su determinación e hizo varios esfuerzos por parlamentar, a los que lord Tywin hizo oídos sordos mientras repetía su exigencia de rendición completa e incondicional de la ciudad y su castillo, y de liberación del rey.



El bloqueo de Valle Oscuro.

El Desafío duró medio año. Dentro de las murallas de Valle Oscuro se crisparon los ánimos con la misma rapidez con que se agotaban los víveres y las despensas. Aun así lord Denys, protegido en el antiguo Fuerte Pardo, seguía convencido de que tarde o temprano lord Tywin daría señales de debilidad y ofrecería mejores condiciones.

Quienes conocían la firmeza de Tywin Lannister sabían bien que no sería así. Si algo hizo el corazón de la mano fue endurecerse. Mandó al señor de Valle Oscuro una última exigencia de rendición, junto con la promesa de que si volvía a negarse la ciudad sería tomada por asalto, y todos los hombres, mujeres y niños pasados por la espada. (Lo que tan a menudo se ha contado de que lord Tywin envió a su bardo a transmitir el ultimátum con la orden de cantar *Las lluvias*

de Castamere ante lord Denys y la Serpiente de Encaje es un detalle pintoresco que por desgracia no refrendan las crónicas.)

Algunos miembros del consejo privado, cuya mayoría se hallaba reunida con la mano frente a Valle Oscuro, se opusieron al plan de lord Tywin con el argumento de que un ataque así incitaría casi con seguridad a lord Darklyn a dar muerte al rey Aerys. Se dice que Tywin Lannister contestó: «Puede ser, pero en tal caso tenemos aquí a un rey mejor», dicho lo cual alzó la mano y señaló al príncipe Rhaegar. Desde entonces los eruditos han debatido acerca de las intenciones de lord Tywin. ¿Creía que lord Darklyn se desdeciría? ¿O deseaba a ver morir a Aerys para que pudiera ascender al Trono de Hierro el príncipe Rhaegar?)

Gracias a la valentía de ser Barristan Selmy, de la Guardia Real, jamás se sabrá con certeza la respuesta. Ser Barristan se dispuso a penetrar en secreto en la ciudad, encontrar el camino del Fuerte Pardo y poner al rey a buen recaudo sin ser visto. Selmy llevaba desde joven el apodo de Barristan el Bravo, pero Tywin Lannister consideró que en aquel caso la bravura lindaba con la insensatez; aun así, era tal su respeto por la habilidad y valentía de ser Barristan que le concedió un día para poner su plan a prueba antes de asaltar Valle Oscuro.

Ser Barristan escaló las murallas de noche, sin ser visto, con sus manos como único instrumento, se disfrazó de mendigo encapuchado para ir al Fuerte Pardo, logró trepar los muros de este último, y matar a un vigilante en el paseo de ronda antes de que pudiese dar la voz de alarma. A continuación, todo sigilo y valentía, encontró el camino de la mazmorra donde estaba el rey. Cuando hubo sacado de ella a Aerys Targaryen, sin embargo, ya había sido notada la ausencia del rey, y se armó un gran revuelo. Fue entonces cuando quedó de manifiesto en toda su magnitud el heroísmo de ser Barristan, pues en vez de rendirse, o entregar a su rey, luchó valientemente.

No solo luchó, sino que fue el primero en atacar y, tomando por sorpresa al hermanastro y maestro de armas de lord Darklyn, ser Symon Hollard, y a dos vigilantes, los mató a todos, vengando así la muerte de su hermano juramentado ser Gwayne Gaunt, de la Guardia Real, muerto a manos de Hollard. Después se apresuró a llevar al rey a los establos, abatiendo a quien quisiera interponerse, y juntos lograron salir a caballo del Fuerte Pardo antes de que hubieran podido ser cerradas las puertas del castillo. A ello le siguió la loca cabalgata por las calles de Valle Oscuro, entre las notas de alarma de las trompetas y el ascenso a las murallas, mientras los arqueros de lord Tywin hacían lo posible por despejarlas de defensores.

Consumada la huida, y puesto el rey a salvo, a lord Darklyn solo le quedaba rendirse, aunque cabe dudar de que supiera qué terrible venganza urdía el monarca. Cuando Darklyn y su familia comparecieron encadenados ante él, Aerys exigió que se les diera muerte, y no solo a la familia inmediata de Darklyn, sino a sus tíos y tías, e incluso a parientes lejanos de Valle Oscuro. Hasta su familia política, los Hollard, fue proscrita y destruida. Solo se salvó el sobrino pequeño de ser Symon, Dontos Hollard, por la única razón de que ser Barristan lo suplicó como especial misericordia, y el rey a quien había salvado no podía negarse. En cuanto a lady Serala, su muerte fue más cruel. Aerys hizo que le arrancasen la lengua y las partes femeninas antes de quemarla viva. (Aun así sus enemigos dicen que debería haber sufrido algo peor en pago de la ruina que hizo caer sobre la ciudad.)

El cautiverio en Valle Oscuro había hecho trizas los restos de cordura que pudiese albergar Aerys II Targaryen. A partir de aquel día la locura del rey reinó sin discusión, empeorando cada año. Los Darklyn habían osado poner las manos sobre su persona, someterle a bruscos empujones, despojarle de sus regias vestiduras e incluso golpearle. Desde su liberación el rey Aerys ya no se dejó tocar por nadie, ni siquiera por sus criados. A fuerza de no cortarlo ni lavarlo, su pelo creció en una larga maraña, a la vez que sus uñas se extendían cada vez más gruesas, como garras grotescas y amarillas. Prohibió en su presencia cualquier tipo de cuchillas, salvo las de las espadas de los caballeros de su Guardia Real, juramentadas en su defensa, y sus dictámenes se hicieron cada vez más severos y crueles.

Tras regresar sano y salvo a Desembarco del Rey, su majestad se negó a salir bajo ningún concepto de la Fortaleza Roja, y los siguientes cuatro años los pasó poco menos que prisionero en su propio castillo. Durante ese tiempo fue volviéndose más receloso de su entorno, y en especial de Tywin Lannister. Sus sospechas se extendían incluso a su hijo y heredero: estaba convencido de que el príncipe Rhaegar había conspirado con Tywin Lannister para que le matasen en Valle Oscuro. Pensaban tomar por asalto las murallas de la ciudad a fin de que lord Darklyn, dándole muerte a él, despejase el camino para que Rhaegar subiese al Trono de Hierro y se casase con la hija de lord Tywin.

Resuelto a impedirlo por todos los medios, el rey Aerys recurrió a otro amigo de la infancia: Steffon Baratheon, a quien hizo venir de Bastión de Tormentas y designó miembro del consejo privado. En 278 DC el rey mandó a lord Steffon en misión a la Antigua Volantis, al otro lado del mar Angosto, para que buscase a una esposa digna del príncipe Rhaegar, «una doncella de noble cuna y antiguo linaje valyrio». El hecho de que su majestad confiase la tarea al señor de Bastión de Tormentas, no a su mano, habla por sí solo. Corrían sin tasa los rumores de que Aerys pensaba convertir a lord Steffon en su nueva mano cuando regresase con éxito de su misión, y de que Tywin Lannister estaba a punto de ser depuesto del cargo, arrestado y juzgado por alta traición. Y a más de un señor le regocijó la idea.

Los dioses, sin embargo, pensaban de otro modo. La misión de Steffon Baratheon acabó en fracaso, y al volver de Volantis su barco zozobró y se fue a pique en la bahía de los Naufragios, con Bastión de Tormentas a la vista. Lord Steffon murió ahogado, al igual que su mujer, mientras en las murallas del castillo lo presenciaban todo sus dos hijos mayores. Cuando la noticia de su muerte llegó a Desembarco del Rey, el rey Aerys montó en cólera y le dijo al gran maestre Pycelle que Tywin Lannister había adivinado sus reales intenciones y había concertado el asesinato de lord Baratheon. «Si le destituyo como mano me matará también a mí», le dijo el rey al gran maestre.

Durante los siguientes años se hizo más profunda la locura del rey. Tywin Lannister siguió en el cargo de mano, pero Aerys ya no se reunía con él salvo en presencia de los siete integrantes de la Guardia Real. Convencido de que el pueblo llano y los señores conspiraban en contra de su vida, y temeroso de que hasta la reina Rhaella y el príncipe Rhaegar pudieran formar parte del complot, recurrió a Pentos, en la otra ribera del mar Angosto, e importó a un eunuco de nombre Varys para que le sirviese como jefe de espías, diciéndose que solo de un hombre sin amigos, parientes ni lazos en Poniente podía esperarse que dijera la verdad. La

Araña, como rápidamente fue llamado entre la plebe, usó el oro de la corona para crear una gran red de informadores, y durante el resto del reinado de Aerys se mantuvo agazapado junto al rey, susurrando en su oído.

A partir de Valle Oscuro el rey empezó a mostrar también indicios de una obsesión creciente por el fuegodragón, similar a la que habían padecido varios de sus antepasados. Si hubiera sido un jinete de dragones, se decía Aerys, lord Darklyn jamás habría osado desafiarle; pero sus esfuerzos por que nacieran dragones de los huevos hallados en las profundidades de Rocadragón (tan antiguos que en algunos casos se habían petrificado) fueron todos inútiles.

Frustrado, Aerys acudió a los «sapiencias» del antiguo Gremio de Alquimistas, conocedores de los secretos de fabricación de la volátil sustancia verde jade que recibía el nombre de fuego valyrio, pariente cercano, se decía, del fuegodragón. Al aumentar la fascinación del rey por el fuego, los piromantes se convirtieron en presencia fija dentro de su corte. En 280 DC Aerys II ya tenía por costumbre quemar a los traidores, asesinos y conspiradores en vez de ahorcarlos o decapitarlos. De estas ejecuciones, presididas por el sapiencia Rossart, gran maestre del gremio de los alquimistas, parecía extraer el monarca una gran satisfacción, hasta el punto de que concedió el título de lord a Rossart, y un puesto en el consejo privado.

Por aquel entonces era ya imposible no advertir la locura galopante de su majestad, y desde Dorne al Muro la gente empezaba a referirse a Aerys II como «el Rey Loco». En Desembarco del Rey le apodaban Rey Costra, por los múltiples cortes que se había hecho en el Trono de Hierro. Sin embargo, con Varys la Araña y sus informantes siempre a la escucha, se había vuelto en extremo peligroso airear en voz alta estos sentimientos.

Mientras tanto el rey Aerys se distanciaba cada vez más de su propio hijo y heredero. A principios de 279 DC Rhaegar Targaryen, príncipe de Rocadragón, quedó oficialmente prometido con la princesa Elia Martell, la joven y delicada hija de Doran Martell, príncipe de Dorne. Se casaron el año siguiente, en una ceremonia a todo lujo en el Gran Septo de Baelor de Desembarco del Rey a la que, sin embargo, Aerys no asistió. Al consejo privado le dijo que temía que atentasen contra su vida si salía de la Fortaleza Roja, incluso con la protección de su Guardia Real. Tampoco permitió que su hijo pequeño, Viserys, estuviera presente en las nupcias de su hermano.

Cuando el príncipe Rhaegar y su nueva esposa decidieron no residir en la Fortaleza Roja, sino en Rocadragón, a lo largo y ancho de los Siete Reinos crecieron los rumores como crece la espuma. Hubo quien dijo que el príncipe heredero tenía planes de deponer a su padre y adueñarse del Trono de Hierro; otros, en cambio, sostenían que era el rey Aerys quien pensaba desheredar a Rhaegar y nombrar heredero en su lugar a Viserys. El nacimiento del primer nieto del rey Aerys, una niña de nombre Rhaenys, nacida en Rocadragón en 280 DC, no hizo nada por reconciliar a padre e hijo. El día en que el príncipe Rhaegar volvió a la Fortaleza Roja para presentar a su hija a sus padres, la reina Rhaella abrazó con gran afecto a la pequeña, pero el rey Aerys se negó a tocarla o tomarla en sus brazos, quejándose de que «huele a dorniense».

A todo ello, lord Tywin Lannister seguía en el cargo de mano del rey. «Lord Tywin se yergue tan alto como Roca Casterly —escribió el gran maestre Pycelle—, y ningún rey ha tenido jamás una mano tan diligente y capacitada». Aparentemente seguro en el cargo tras la

muerte de Steffon Baratehon, lord Tywin llegó al extremo de traer a la corte a su bella y joven hija Cersei.

En 281 DC, sin embargo, falleció durmiendo el anciano caballero de la Guardia Real ser Harland Grandison, y cuando Aerys II optó por ofrecerle una capa blanca al hijo mayor de lord Tywin se quebró finalmente el precario acuerdo entre su majestad y la mano.

A sus quince años ser Jaime Lannister ya era caballero, honor recibido de manos de ser Arthur Dayne, la Espada del Amanecer, considerado por muchos como el guerrero más caballeroso del reino. La condición de caballero la había ganado Jaime durante la campaña de ser Arthur contra los forajidos que recibían el nombre de Hermandad del Bosque Real, y nadie podía dudar de su capacidad para el combate.

Ahora bien, ser Jaime era asimismo el heredero de lord Tywin, portador de todas sus esperanzas de perpetuación de la casa Lannister, puesto que el otro hijo varón de su señoría era el enano contrahecho, Tyrion; y por si fuera poco, el anuncio del rey se produjo justo cuando la mano negociaba un pacto matrimonial ventajoso para su hijo. De una sola tacada el rey Aerys había privado a lord Tywin del heredero de su elección y le había hecho quedar como un tonto y un mentiroso.

A pesar de todo, el gran maestre Pycelle nos dice que cuando Aerys II anunció el nombramiento de ser Jaime desde el Trono de Hierro su señoría hincó una rodilla en el suelo y dio las gracias al rey por que su casa recibiese un honor tan grande. A continuación lord Tywin pidió la venia del rey para jubilarse del cargo, aduciendo problemas de salud.

El rey Aerys se lo concedió encantado. En consecuencia, lord Tywin entregó la cadena de su cargo y abandonó la corte para regresar con su hija a Roca Casterly. El rey le sustituyó en el cargo de mano por lord Owen Merryweather, un adulador entrado en años, y muy dócil, que era conocido por reírle más que nadie las gracias y agudezas al monarca, por poco ingeniosas que fueran.

En adelante, le dijo a Pycelle su majestad, el reino albergaría la certeza de que quien llevaba la corona gobernaba también los Siete Reinos.

Aeron Targaryen y Tywin Lannister se conocían desde niños, habían combatido y sangrado juntos en la guerra de los Reyes Nuevepeniques y habían gobernado juntos los Siete Reinos durante casi veinte años, pero en 281 DC llegó a un amargo final esta larga colaboración, que tan fructífera había resultado para el reino.

Lord Walter Whent había anunciado poco antes su intención de celebrar un gran torneo en su solar de Harrenhal en honor del día del nombre de su hija doncella. Fue el acontecimiento elegido por Aerys II para la toma oficial de posesión de ser Jaime Lannister como caballero de la Guardia Real, y también el principio de los acontecimientos que pondrían fin al reinado del Rey Loco y colofón al largo dominio de la casa Targaryen en los Siete Reinos.



El rey Aerys II condenando a los Darklyn.

La Caída de los Dragones



El príncipe Rhaegar ofreciendo la corona de rosas invernales a Lyanna Stark.

El año de la Falsa Primavera

EN LOS ANALES de Poniente, el año 281 DC se conoce como el Año de la Falsa Primavera. Hacía casi dos años que el invierno no apartaba sus gélidas garras del país, pero al menos la nieve se empezaba a derretir, se salpicaban los bosques de verde y se alargaban los días. Aunque todavía no alzasen el vuelo cuervos blancos, hasta en la Ciudadela de Antigua creían muchos que se acercaba el final del invierno.

Y así, con vientos cálidos del sur, convergieron hacia Harrenhal señores y caballeros de todos los Siete Reinos para competir en el gran torneo de lord Whent, a orillas del Ojo de Dioses, que prometía ser la competición más fastuosa y multitudinaria desde la época de Aegon el Improbable. Pero mientras en las justas se enfrentaba la flor y nata de los caballeros de los Siete Reinos, en los salones del castillo maldito de Harren el Negro, y en las tiendas y los pabellones de los señores, se jugaba a otros juegos más peligrosos.

Sobre el torneo de lord Whent han surgido numerosas historias: relatos de conspiraciones, traiciones y rebeliones, infidelidades y encomiendas, secretos, misterios… La mayoría no pasan de ser simples conjeturas. De los pocos que conocen la verdad, algunos tiempo ha que abandonaron este valle de lágrimas, y callarán por tanto para siempre. De ahí que el estudioso concienzudo, al escribir sobre esta aciaga reunión, deba esmerarse en deslindar entre los hechos y la fantasía, y trazar una línea muy clara entre lo que se sabe y lo que solo se sospecha, cree o rumorea.

Lo que se sabe es lo siguiente: fue Walter Whent, señor de Harrenhal, quien anunció el torneo por primera vez a finales del año 280 DC, poco después de una visita de su hermano menor, ser Oswell Whent, caballero de la Guardia Real, y desde el principio quedó claro que sería un acontecimiento de una magnificencia sin igual, ya que lord Whent ofrecía recompensas el triple de sustanciosas que las que se repartieron en el gran torneo de Desembarco del Rey de 272 DC, ofrecido por lord Tywin Lannister para celebrar los diez años de Aerys II en el Trono de Hierro.

La mayoría lo interpretó como una simple tentativa por parte de Whent de eclipsar a la antigua mano y demostrar la riqueza y esplendor de su casa, aunque hubo quien pensó que era una simple argucia, y lord Whent un mero instrumento. Su señoría, decían los segundos, carecía de fondos para pagar premios de tal munificencia. Alguien más tenía que estar detrás, alguien que no anduviera falto de oro, pero que prefiriera mantenerse en la sombra, dejando para el señor de Harrenhal la gloria de haber sido el anfitrión de tan soberbio acto. Nosotros no tenemos el menor indicio de que existiese un «anfitrión fantasma», pero es una idea que en su época gozó de gran aceptación, y sigue haciéndolo.

Ahora bien, si es cierto que hubo una sombra, ¿quién era, y por qué decidió mantener en secreto su papel? Con los años se han aventurado una decena de nombres, de los que solo uno resulta convincente: Rhaegar Targaryen, príncipe de Rocadragón.

Si damos crédito a esta historia, fue el príncipe Rhaegar quien instó a lord Walter a que celebrase el torneo, usando como emisario al hermano de su señoría, ser Oswell. Rhaegar dotó a

Whent del oro suficiente para repartir premios espléndidos, que atrajesen a Harrenhal al mayor número posible de señores y caballeros. Se dice que al príncipe no le interesaba el torneo como tal, sino que su intención era reunir a los grandes señores del reino en lo que en resumidas cuentas era un Gran Consejo informal para que debatiesen las maneras de poner solución a la locura de su padre, el rey Aerys II, posiblemente a través de una regencia o de una abdicación forzosa.

Si tal fue el propósito que hubo detrás de este torneo, muy peligroso era el juego al que jugaba Rhaegar Targaryen. Pese a que pocas personas dudasen de que Aerys ya no estaba en sus cabales, muchos seguían teniendo motivos de peso para oponerse a que le apartasen del Trono de Hierro, ya que por capricho del rey habían adquirido gran riqueza y poder determinados cortesanos y consejeros que sabían que con la llegada al trono del príncipe Rhaegar se exponían a perderlo todo.

El Rey Loco podía ser de una crueldad salvaje, y bien lo demostraba al quemar a quienes percibía como sus enemigos, pero también podía ser enormemente dadivoso y hacer llover honores, cargos y tierras sobre los hombres que le complacían. Los aduladores que rodeaban a Aerys II habían ganado todo lo posible y más gracias a la locura del monarca, y no desaprovechaban oportunidad alguna para hablar mal del príncipe Rhaegar y exacerbar las sospechas del padre sobre su hijo.

Entre los partidarios del Rey Loco descollaban tres señores de su consejo privado: Qarlton Chelsted, jefe de la moneda, Lucerys Velaryon, consejero naval, y Symond Staunton, consejero de leyes. También gozaban de la confianza del rey el eunuco Varys, jefe de los rumores, y el sapiencia Rossart, gran maestre del Gremio de Alquimistas.

Al príncipe Rhaegar le apoyaban los más jóvenes de la corte, como lord Jon Connington, ser Myles Mooton, de Poza de la Doncella, y ser Richard Lonmouth. Los dornienses llegados a la corte con la princesa Elia disfrutaban asimismo de la confianza del príncipe, sobre todo el príncipe Lewyn Martell, tío de Elia y hermano juramentado de la Guardia Real, pero entre los amigos y aliados de Rhaegar en Desembarco del Rey nadie era tan temible, con seguridad, como ser Arthur Dayne, la Espada del Amanecer.

En el gran maestre Pycelle y lord Owen Merryweather, la mano del rey, recaía la poco envidiable labor de mantener la paz entre estas dos facciones, cuya rivalidad se emponzoñaba por momentos. En una carta a la Ciudadela escribió Pycelle que las divisiones intestinas de la Fortaleza Roja traían a su mente el incómodo recuerdo de la situación previa a la Danza de los Dragones, un siglo antes, cuando la enemistad entre la reina Alicent y la princesa Rhaenyra había dividido el reino y se había cobrado un precio terrible. Entraba en lo posible, avisaba Pycelle, que a los Siete Reinos les esperase de nuevo un conflicto sangriento, salvo que pudiera alcanzarse algún acuerdo que satisficiera por igual a los partidarios del príncipe Rhaegar y los del rey.

Es casi seguro que si hubiera llegado a manos de la facción leal al rey Aerys alguna prueba, algún atisbo, de que el príncipe conspiraba contra su padre la habrían usado para hacer caer a Rhaegar en desgracia; de hecho algunos hombres del rey habían llegado al extremo de insinuar que Aerys debía desheredar al «desleal» de su hijo y nombrar heredero del Trono de Hierro a

su hermano menor. El príncipe Viserys solo tenía siete años, y su eventual coronación implicaría con seguridad una regencia, que les permitiría a ellos gobernar.

Estando así las cosas, no sorprende que el gran torneo de lord Whent despertase tantas sospechas. Lord Chelsted solicitó a su majestad que lo prohibiese, y más lejos aún llegó lord Staunton, que aconsejó extender la prohibición a todos los torneos.

Eran, sin embargo, acontecimientos de gran popularidad entre la plebe, y cuando lord Merryweather advirtió a Aerys que prohibir el torneo solo serviría para agravar su impopularidad, el rey optó por tomar otro camino y anunciar su asistencia. Sería la primera vez que Aerys II abandonase la seguridad de la Fortaleza Roja desde el Desafío de Valle Oscuro. Su majestad, qué duda cabe, pensó que sus enemigos no se atreverían a conspirar contra él en sus propias narices. Según explica el gran maestre Pycelle, Aerys tenía la esperanza de que su presencia en tan magno festejo le devolviera el amor de su pueblo.

Si tal era la intención del rey, cometió un gravísimo error de cálculo. Su presencia confirió más majestad y más prestigio aún al torneo de Harrenhal, atrayendo a señores y caballeros de todo el reino, pero muchos de los que vinieron quedaron sorprendidos y consternados al ver en qué se había convertido su monarca. Sus largas uñas amarillas, su barba enredada y sus greñas de pelo apelmazado y sin lavar dejaban a la vista de todos la extensión de su demencia. Tampoco era de cuerdos su conducta, ya que pasaba en un abrir y cerrar de ojos del júbilo a la melancolía, y muchas de las relaciones escritas sobre Harrenhal hablan de su risa histérica, sus largos silencios, sus ataques de llanto y sus rabias repentinas.

Pero lo que más albergaba el rey Aerys II eran sospechas: de su propio hijo y heredero, el príncipe Rhaegar, de su anfitrión, lord Whent, de cualquier señor o caballero que hubiese acudido a Harrenhal a competir… y más aún de quien hubiera elegido ausentarse, con especial mención a su antigua mano, Tywin Lannister, señor de Roca Casterly.

Durante las ceremonias de apertura del torneo el rey Aerys dio gran relieve público a la investidura de ser Jaime Lannister como hermano juramentado de su Guardia Real. El joven caballero pronunció sus votos frente al pabellón real, hincado de rodillas en la hierba verde, con armadura blanca, ante la mirada de la mitad de los señores del reino. El momento en que ser Gerold Hightower le hizo levantarse y le ciñó a los hombros la capa blanca fue acogido con una gran ovación, ya que ser Jaime era muy admirado por su valentía, gallardía y dominio de la espada, sobre todo en las tierras del oeste.



El Rey Loco, Aerys II.

Aunque Tywin Lannister no se hubiera dignado asistir al torneo de Harrenhal, sí estaban decenas de sus abanderados, y cientos de caballeros, que profirieron sonoros y encendidos vítores por el hermano juramentado más reciente y más joven de la Guardia Real. El rey quedó satisfecho; y es que, según se nos explica, creía en su locura que era a él a quien ovacionaban.

Justo después, no obstante, el rey Aerys II empezó a albergar serias dudas acerca de su nuevo protector. Según nos explica el gran maestre Pycelle, para el monarca la idea de incorporar a ser Jaime a su Guardia Real había sido ante todo una manera de humillar a su antiguo amigo, y no se dio cuenta hasta demasiado tarde de que en adelante tendría a su lado día y noche al hijo de lord Tywin con una espada al cinto.

Tanto pavor le inspiraba la idea, que esa noche, en el banquete, apenas pudo comer, según reconoce Pycelle mismo. En consecuencia, Aerys II llamó a ser Jaime (dicen algunos que

mientras estaba en cuclillas sobre su orinal, aunque es posible que este feo detalle se añadiese más tarde al relato) y le ordenó volver a Desembarco del Rey para guardar y proteger a la reina Rhaella y el príncipe Viserys, que no habían acompañado a su majestad al torneo. El lord comandante, ser Gerold Hightower, se ofreció a ir en lugar de ser Jaime, pero Aerys se negó.

Para el joven caballero, que albergaba sin duda la esperanza de lucirse en el torneo, el brusco exilio fue una amarga decepción. Aun así, fiel a sus votos, ser Jaime partió en seguida para la Fortaleza Roja, y desde entonces no desempeñó ningún papel en lo ocurrido en Harrenhal, de no ser en la mente del Rey Loco.

Durante siete días los mejores caballeros y los más nobles señores de los Siete Reinos contendieron con la lanza y la espada al pie de las altas murallas de Harrenhal. De noche, vencedores y vencidos acudían por igual a los banquetes y festejos de la enorme Sala de las Cien Chimeneas. Muchas son las canciones que se cantan, y muchas las historias que se cuentan (algunas de ellas ciertas), de esos días y noches a orillas del Ojo de Dioses. Nada más lejos de nuestra intención que referir todas las justas y las chanzas. Esa tarea se la dejamos con sumo gusto a los bardos. Hay, sin embargo, dos incidentes que no pueden ser pasados por alto, en la medida en que resultarían tener graves consecuencias.

La primera fue la aparición de un caballero misterioso, un joven delgado, de armadura mal ajustada a su cuerpo, cuyo emblema era un arciano blanco tallado con facciones que expresaban alegría. El Caballero del Árbol Sonriente, como fue llamado el contendiente, descabalgó a tres hombres en lizas consecutivas, para júbilo de los plebeyos.

El rey Aerys II, sin embargo, nada aficionado a los misterios, se convenció de que el árbol del escudo del caballero misterioso se reía de él, y sin ninguna otra prueba decidió que se trataba de ser Jaime Lannister. Su nuevo caballero de la Guardia Real le había desobedecido y había vuelto al torneo, explicó su majestad a quien prestara oídos.

Furioso, ordenó a sus caballeros derrotar al del Árbol Sonriente la mañana siguiente, en cuanto se reanudasen las justas, a fin de poder desenmascararle y exponer ante todos su perfidia, pero el caballero misterioso desapareció antes del amanecer y no se hizo ver más, cosa que tampoco sentó nada bien al rey, seguro como estaba de que alguno de sus allegados había dado aviso a «ese traidor que no enseña la cara».

Al final de la competición quedó vencedor por encima de todos el príncipe Rhaegar. El heredero, que no acostumbraba a participar en los torneos, sorprendió a todo el mundo poniéndose la armadura y derrotando a todos los rivales, incluidos cuatro caballeros de la Guardia Real. En la última liza desmontó a ser Barristan Selmy, considerado por lo general la mejor lanza de los Siete Reinos, y obtuvo los laureles de campeón.

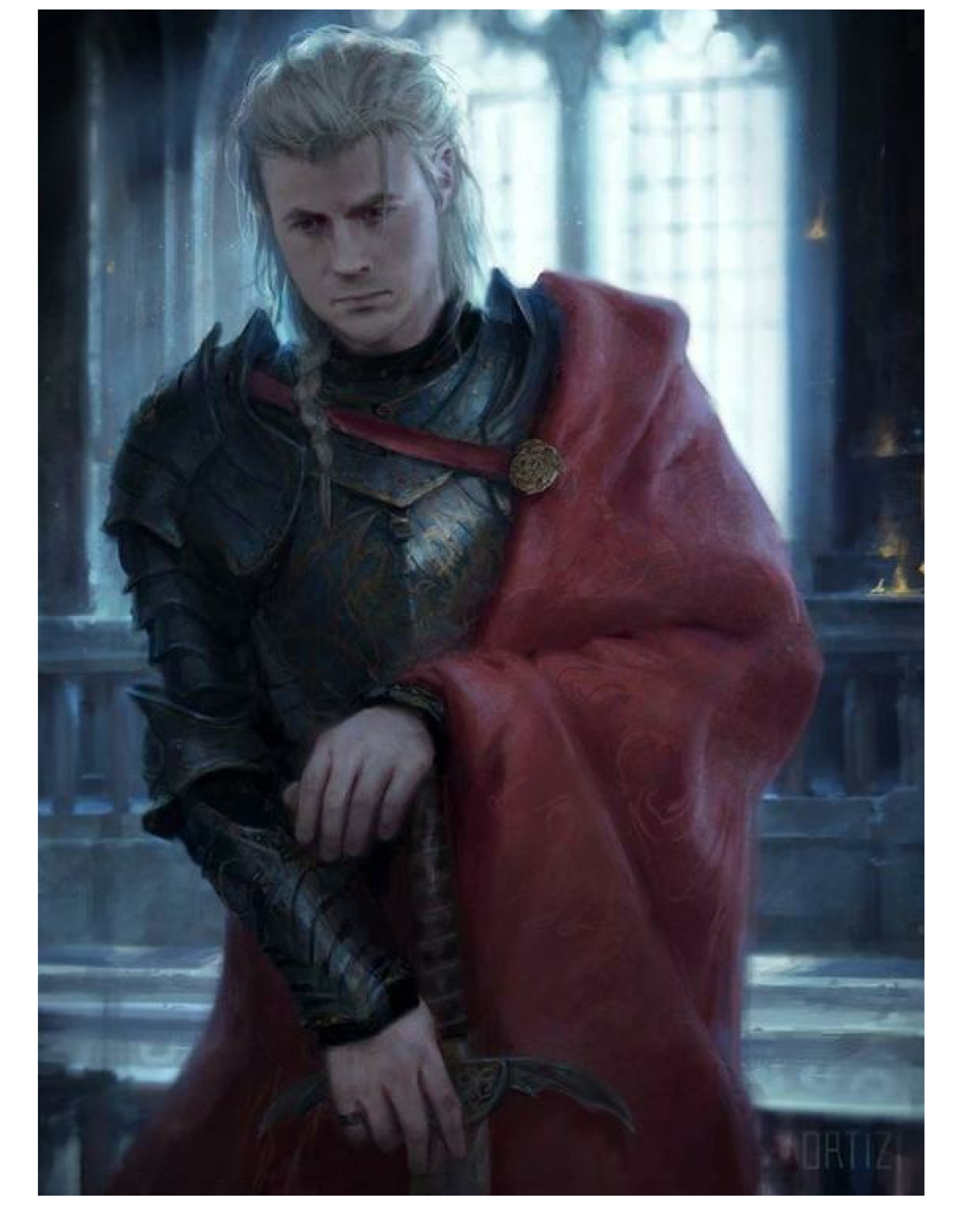
Se dice que los aplausos del público eran ensordecedores, pero el rey Aerys no se sumó a ellos. Lejos de estar orgulloso y satisfecho por la destreza de su heredero con las armas, su majestad lo vio como una amenaza. Lord Chelsted y lord Staunton exacerbaron aún más sus sospechas al declarar que el príncipe Rhaegar había entrado en liza para ganarse el favor de la plebe y recordar a los señores reunidos que era un guerrero poderoso, digno heredero de Aegon el Conquistador. Y cuando el victorioso príncipe de Rocadragón nombró reina del amor y la belleza a Lyanna Stark, hija del señor de Invernalia, en cuyo regazo depositó con la punta de su

lanza una guirnalda de rosas azules, los aduladores reunidos en torno del rey lo presentaron como una prueba más de su perfidia. ¿Por qué insultar así a su propia esposa, la princesa dorniense Elia Martell (que se encontraba entre el público), si no era para facilitarse la subida al Trono de Hierro? La coronación de la joven Stark, que a decir de todos era una muchacha asilvestrada, una especie de chicarrón desprovisto por completo de la fina hermosura de la princesa Elia, solo podía tener como objetivo ganarse la lealtad de Invernalia a la causa del príncipe Rhaegar, sugirió Symond Staunton al rey.

Ahora bien, si esto último era cierto, ¿por qué se vio tan consternados a los hermanos de lady Lyanna por el honor que había conferido el príncipe a la joven? Fue necesaria la fuerza para evitar que Brandon Stark, el heredero de Invernalia, se enfrentase con Rhaegar por lo que a su modo de ver era un desaire al honor de su hermana, ya que Lyanna Stark estaba prometida desde hacía tiempo con Robert Baratheon, señor de Bastión de Tormentas. Más tranquilo, pero no más complacido, estaba Eddard Stark, el hermano pequeño de Brandon, íntimo amigo de lord Robert. Por lo que respecta al propio Robert Baratheon, hay quien dice que se tomó a risa el gesto del príncipe y aseguró que Rhaegar se había limitado a darle a Lyanna lo que merecía, aunque quienes le conocían más a fondo dicen que el joven señor quedó resentido por el insulto, y que a partir de aquel día vio con peores ojos al príncipe de Rocadragón.

Es muy posible que así fuera, pues mediante una simple guirnalda de rosas azules Rhaegar Targaryen inició la danza que desgarraría a los Siete Reinos, provocaría su muerte y la de miles de personas y sentaría en el Trono de Hierro a un nuevo rey, para alivio de muchos.

La Falsa Primavera de 281 DC duró menos de dos lunas. Próximo ya el final del año regresó el invierno a Poniente con mayor dureza. El último día del año empezó a nevar en Desembarco del Rey y se formó una capa de hielo en el Aguasnegras. La nevada prosiguió intermitentemente por espacio de casi dos semanas, a cuyo término el Aguasnegras era puro hielo, y los tejados y canalones de todas las torres de la ciudad se habían llenado de carámbanos.



Rhaegar Targaryen, el príncipe de Rocadragón.

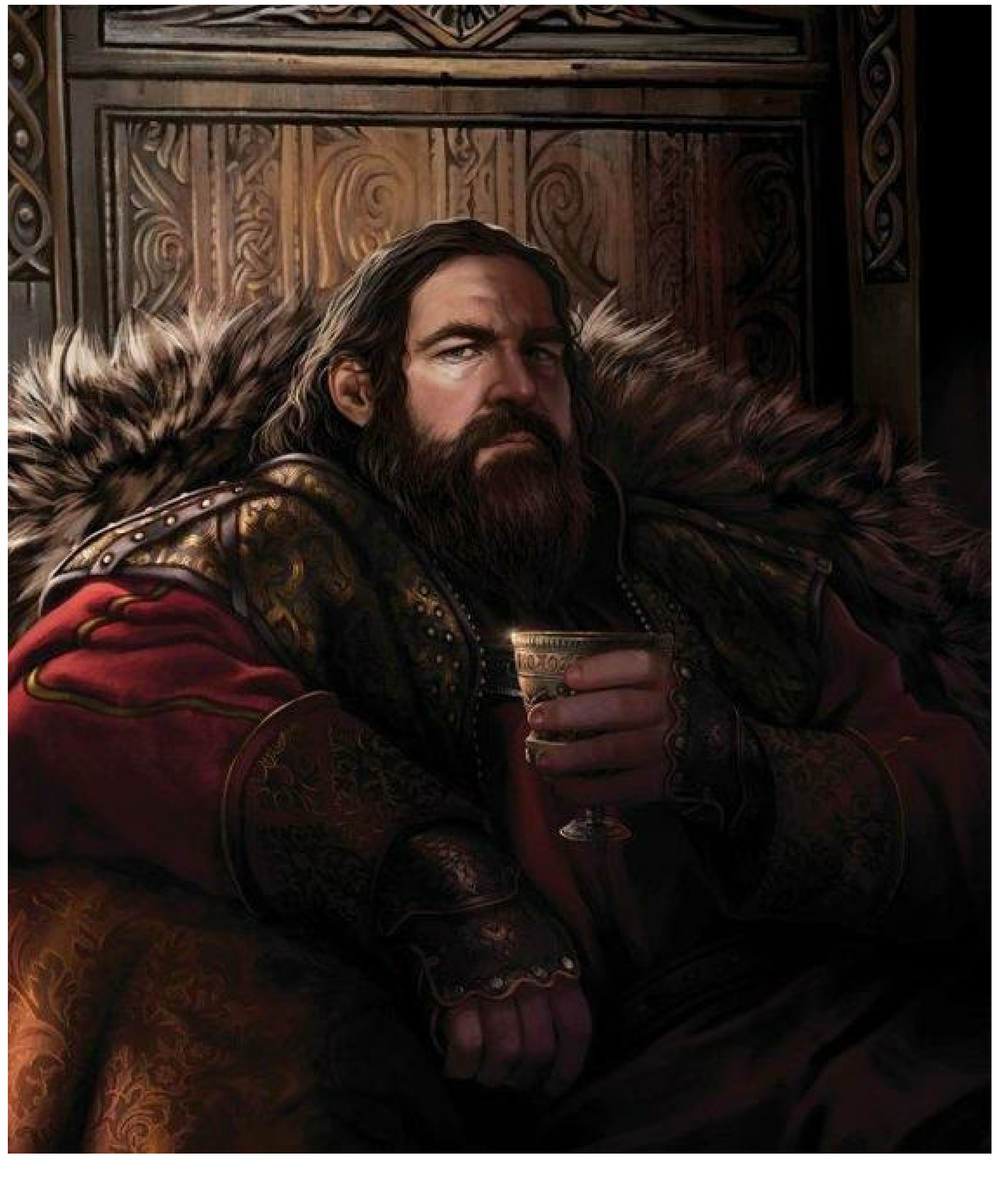
Mientras la ciudad era azotada por el viento frío, el rey Aerys II acudió a sus piromantes y les encomendó ahuyentar el invierno con sus artes mágicas. Durante una luna ardieron junto a las murallas de la Fortaleza Roja ingentes y verdes hogueras. Quien no podía verlas, por no hallarse en la ciudad, era el príncipe Rhaegar, a quien tampoco podía encontrarse en Rocadragón, con la princesa Elia y el pequeño hijo de ambos, Aegon. Al empezar el nuevo año, el príncipe heredero se hizo al camino con media docena de sus más íntimos amigos y confidentes, en un viaje que en último término le llevaría de regreso a las tierras de los ríos, a menos de diez leguas de Harrenhal, donde volvería a verse las caras con Lyanna Stark de Invernalia, y encendería con ella un fuego que consumiría la casa del príncipe, a toda su familia

y a todos sus seres queridos, sin contar la mitad del reino.

Pero es un cuento demasiado sabido para que merezca que lo repitamos.

La Rebelión de Robert

A LO QUE dio pie el infame secuestro de Lyanna Stark por el príncipe Rhaegar fue a la caída de la casa Targaryen. A partir de entonces quedó de manifiesto en toda su magnitud la locura del rey Aerys, a través de sus actos en contra de lord Stark, de su heredero y de los partidarios de ambos cuando exigieron la reparación de las fechorías de Rhaegar. En lugar de concederles una audiencia justa, el rey Aerys mandó asesinarlos, y más aún, exigió a lord Jon Arryn que ejecutase a sus antiguos pupilos, Robert Baratheon y Eddard Stark. Hoy en día hay cierto consenso en que el verdadero punto de partida de la Rebelión de Robert fue la negativa de lord Arryn, y el valeroso llamamiento que hizo a sus estandartes en defensa de la justicia, aunque no todos los señores del Valle estuvieron de acuerdo con su decisión, y no tardaron en estallar combates por las tentativas de los fieles a la corona de acabar con lord Arryn.



El rey Robert Baratheon, el primero de su nombre.

Los enfrentamientos se extendieron como fuego valyrio por los Siete Reinos, a medida que los señores y los caballeros tomaban partido por alguno de ambos bandos. En esas batallas lucharon muchas personas que hoy siguen con vida y por lo tanto pueden hablar con mayor conocimiento de causa que yo, que no lo presencié. Por nada del mundo osaré ofender a los vivos con un resumen imperfecto de los hechos, o con errados elogios a quienes desde entonces hayan dado muestras de no merecerlos. Así pues, me fijaré tan solo en el señor y caballero que acabó subiendo al trono y sanó un reino destruido casi por la locura.

Robert Baratheon demostró una vez más su condición de indómito guerrero que a nada le temía, y que atrajo bajo sus banderas cada vez a más personas. Fue el primero en franquear las murallas de Puerto Gaviota cuando lord Grafton levantó el estandarte a favor de los Targaryen, y desde ahí zarpó para Bastión de Tormentas —a riesgo de ser capturado por la flota real— para tomar también él sus estandartes. No todos acudieron gustosos: la mano de Aerys, lord Merryweather, animó a ciertos señores de la tormenta a levantarse contra lord Robert, mas poco fruto podían dar sus esfuerzos tras las victorias de este último en Refugio Estival, donde obtuvo tres victorias en un solo día. Sus tropas, reunidas con premura, derrotaron a lord Grandison y a lord Cafferen, y tras matar a lord Fell en singular combate, Robert hizo prisionero al hijo de este, el famoso Hacha de Plata.

Nuevas victorias esperaban a lord Robert y los señores de la tormenta, que unieron sus fuerzas con las de lord Arryn y los norteños adictos a su causa. Merecidamente famosa es la magna victoria de Robert en Septo de Piedra, también llamada batalla de las Campanas, en la que dio muerte al renombrado ser Myles Mooton (antiguo escudero del príncipe Rhaegar) y a otros cinco hombres; y bien pudiera haber matado también a la nueva mano, lord Connington, si les hubiera puesto frente a frente la contienda. Esta victoria marcó la entrada en el conflicto de las tierras de los ríos tras el matrimonio de las hijas de lord Tully con lord Arryn y lord Stark.

A consecuencia de estas victorias, las tropas leales al rey quedaron aturdidas y en desbandada, si bien hicieron lo posible por reagruparse. La Guardia Real fue enviada a recuperar lo que quedaba del ejército de lord Connington, y del sur regresó el príncipe Rhaegar para ponerse al mando de las nuevas levas que se hacían en las tierras de la corona. La victoria parcial en Vado Ceniza, que hizo batirse en retirada a Robert, había abierto a lord Tyrell las tierras de la tormenta. Los señores del Dominio recurrieron a toda la fuerza de sus feudos para barrer cualquier resistencia y asediar Bastión de Tormentas. Poco después se unió a estas tropas la poderosa flota de lord Paxter Redwyne, que llegada del Rejo, completó el sitio por tierra y mar, un sitio que se prolongó hasta el final de la guerra.

De Dorne acudieron por la Sendahueso en defensa de la princesa Elia diez mil lanzas que marcharon hacia Desembarco del Rey con la intención de aportar refuerzos al ejército que estaba reuniendo Rhaegar. Quienes se hallaban por aquel entonces en la corte han referido que la actitud del rey era imprevisible. No se fiaba de nadie salvo de su Guardia Real, y ni aun de ella lo hacía por completo, pues mantenía a todas horas a su lado a Jaime Lannister como rehén contra su padre.

Finalmente, el príncipe Rhaegar marchó hacia el Tridente por el camino Real, acompañado

por la Guardia Real al completo (salvo el único integrante que, como hemos dicho, permaneció en Desembarco del Rey): ser Barristan el Bravo, ser Jonothor Darry y el príncipe Lewyn de Dorne. Este último se puso al frente de la hueste dorniense enviada por su sobrino el príncipe Doran, pero se dice que lo hizo tan solo de resultas de las amenazas del Rey Loco, que temía una traición de los dornienses. Nadie quedaba en Desembarco del Rey, salvo el joven ser Jaime Lannister.

Mucho se ha escrito y dicho sobre la célebre batalla del Tridente; no hay, en todo caso, quien ignore que los dos ejércitos chocaron en el cruce que a partir de entonces recibiría para siempre el nombre de Vado Rubí, por los rubíes de la armadura del príncipe Rhaegar, que en él cayeron. Había igualdad entre los adversarios. El ejército de Rhaegar se componía de unos cuarenta mil hombres, una décima parte de los cuales eran caballeros ungidos como tales, mientras que los rebeldes, pese a disponer de algunos menos, estaban todos curtidos en la guerra, frente a lo bisoño de muchas de las tropas de Rhaegar.

La batalla del vado fue muy encarnizada, y en ella se perdieron muchas vidas. En el conflicto perecieron ser Jonothon Darry y el príncipe Lewyn de Dorne, pero faltaba por llegar la más importante de todas las muertes.

En torno de lord Robert y el príncipe Rhaegar, la batalla estaba en su apogeo. Fuera por voluntad divina o por casualidad (o intencionadamente), ambos caballeros se encontraron en los bajos del vado, y según asientan todas las crónicas lucharon valerosamente a lomos de sus corceles; y es que, no obstante todas sus fechorías, el príncipe Rhaegar no era precisamente un cobarde. En el transcurso del combate, lord Robert fue herido por el príncipe dragón, pero al final fueron la fuerza bravía de Baratheon y su sed de vengar la vergüenza infligida a su prometida, a quien le habían robado, las que se impusieron: su maza de guerra dio en el blanco, y Robert clavó la punta en el pecho de Rhaegar, haciendo caer los valiosos rubíes que refulgían en la pechera del príncipe.

Hubo en ambos bandos algunos que dejaron inmediatamente de luchar y saltaron al río para repescar las gemas. Pronto empezó a una desbandada general, en que el bando del rey huyó del campo de batalla.

A lord Robert las heridas le impidieron salir en su persecución, que dejó en manos de lord Eddard Stark, pero demostró ser un caballero al negarse a permitir que se le diera muerte a ser Barristan, gravemente herido. En lugar de ello encomendó a su propio maestre la salud del gran caballero. Así se granjeó el futuro rey la entrega incondicional de sus amigos y aliados, pues pocos hombres ha habido jamás tan liberales y misericordiosos como Robert Baratheon.

El Final

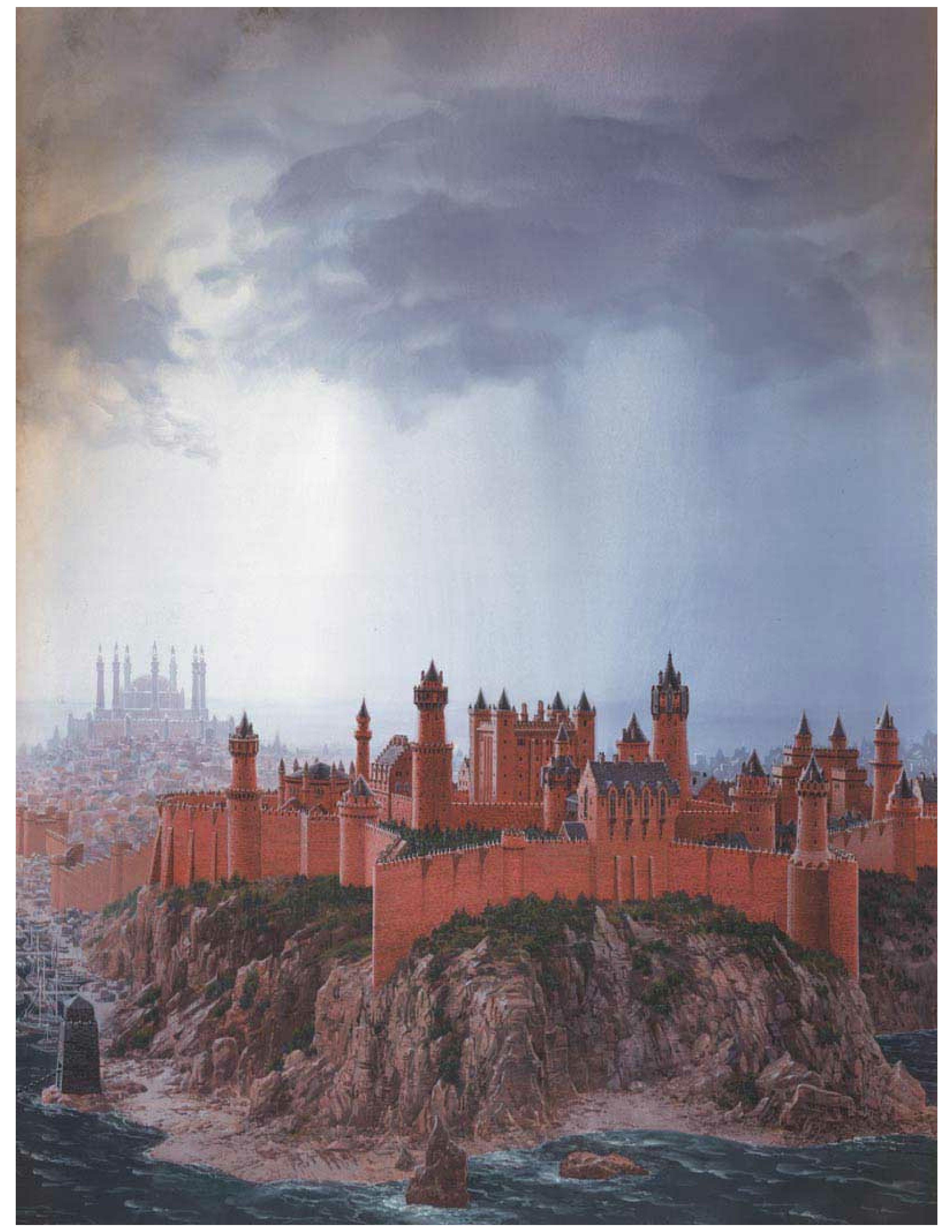
GALOPARON LOS EMISARIOS para divulgar la nueva de la victoria en el Vado Rubí. Cuando llegó a la Fortaleza Roja, dicen que Aerys maldijo a los dornienses, convencido de que Lewyn había traicionado a Rhaegar. A su esposa Rhaella, embarazada, y a su hijo pequeño y nuevo heredero, Viserys, los envió a Rocadragón. En cambio, la princesa Elia fue obligada a quedarse en Desembarco del Rey junto a los hijos de Rhaegar, como rehén contra los dornienses. Tras quemar vivo a su anterior mano, lord Chelsted, por haberle aconsejado mal durante la guerra, Aerys nombró en su lugar al alquimista Rossart, hombre de humilde cuna y con poco que decir a su favor, salvo llamas y argucias.

Entretanto se le encomendó a ser Jaime Lannister la defensa de la Fortaleza Roja. En la muralla había caballeros y vigías que esperaban al enemigo. Sobre el primer ejército en llegar ondeaba el león de Roca Casterly, y era lord Tywin quien lo encabezaba. El rey Aerys se apresuró a ordenar que se abriesen las puertas, pensando que acudía finalmente en su rescate quien en otros tiempos fuera su amigo y su mano, como en el Desafío de Valle Oscuro; pero lord Tywin no venía a salvar al Rey Loco.

Esta vez la causa de lord Tywin era la del reino, y llegaba resuelto a poner fin a un reinado envilecido por la demencia. Una vez que sus soldados cruzaron las murallas de la ciudad, atacaron a los defensores de Desembarco del Rey, por cuyas calles corrió la sangre. Un grupo de hombres escogidos corrió a la Fortaleza Roja para asaltar sus muros y buscar al rey Aerys a fin de que se hiciera justicia. La Fortaleza Roja no resistió mucho. En el caos, sin embargo, se cebó en seguida la desgracia en Elia de Dorne y sus hijos. Resulta trágico que la sangre derramada en las guerras pueda ser tan fácilmente inocente como culpable, y que los que violaron y asesinaron a la princesa Elia escapasen de la justicia. Se ignora quién mató en su lecho a la princesa Rhaenys, y quién le aplastó la cabeza contra una pared al príncipe Aegon. Corren rumores de que fue el propio Aerys quien así lo ordenó al enterarse de que lord Lannister se había unido a la causa de Robert; otros, por el contrario, dan a entender que lo hizo la propia Elia, por miedo a lo que pudiera sucederles a sus hijos en manos de los enemigos de su difunto esposo.

La mano de Aerys, Rossart, fue abatido en una poterna por la que trataba de huir del castillo. El último de todos en morir fue el rey Aerys, a manos del único caballero de la Guardia del Rey que quedaba, ser Jaime Lannister. Al igual que su padre, ser Jaime hizo lo que juzgó mejor para el reino, y con ello dio fin al Rey Loco.

Así terminaron tanto el reinado de la casa Targaryen como la Rebelión de Robert, la guerra que puso fin a casi trescientos años de dominio Targaryen e inauguró una nueva edad de oro bajo los auspicios de la casa Baratheon.



La Fortaleza Roja y Desembarco del Rey.

El Glorioso Reinado

MUCHO HA PROSPERADO el reino desde la caída de la casa Targaryen. Robert, el primero de su nombre, tomó a su cargo un Poniente fracturado, al que prestamente sanó de los males infligidos por el Rey Loco y su hijo. Como primera medida de gobierno, el rey, que era célibe, tomó por esposa a la más bella mujer del reino, Cersei, de la casa Lannister, con lo que otorgó a esta última todos los honores que le había negado Aerys; y, si bien huelga decir que lord Tywin podría haber vuelto a ocupar el cargo de mano del rey, este, en su magnanimidad, se lo asignó a su viejo amigo y protector lord Jon Arryn, hombre sabio y justo que por cierto le ha sido de gran ayuda para reconducir el reino a la prosperidad.

No se entienda por ello que el reinado de Robert haya estado exento por completo de zozobras. Seis años después de la coronación, Balon Greyjoy protagonizó una rebelión ilícita, mas no por daño alguno del rey, contra su persona o su pueblo, sino por mera y gratuita ambición. Lord Stannis Baratheon, el siguiente en edad de los hermanos de Robert, condujo la real flota contra lord Greyjoy mientras el propio rey cabalgaba al frente de un poderoso ejército. Grandes fueron las proezas del rey Robert al tomar Pyke y sojuzgarla. A continuación hizo que Balon Greyjoy, pretendiente al trono de las islas del Hierro, hincase la rodilla ante el Trono de Hierro, y en prenda de su lealtad tomó como rehén al único superviviente de sus hijos varones.

Ahora el reino está en paz, y se ha cumplido cuanto prometía la ascensión de Robert al trono. Bajo los auspicios de nuestro noble rey ha transcurrido uno de los veranos más largos en muchos años, lleno de prosperidad y buenas cosechas. Mientras tanto el rey y su amada reina han dado al reino tres dorados herederos, que garantizarán larga supremacía a la casa Baratheon, y aunque en los últimos tiempos se haya proclamado a sí mismo un falso Rey-más-allá-del-Muro, Mance Rayder es un perjuro huido de la Guardia de la Noche, y esta ha ajusticiado siempre con celeridad a quien la traicionase. En nada parará este rey, como ha sido siempre el caso con los reyes salvajes.

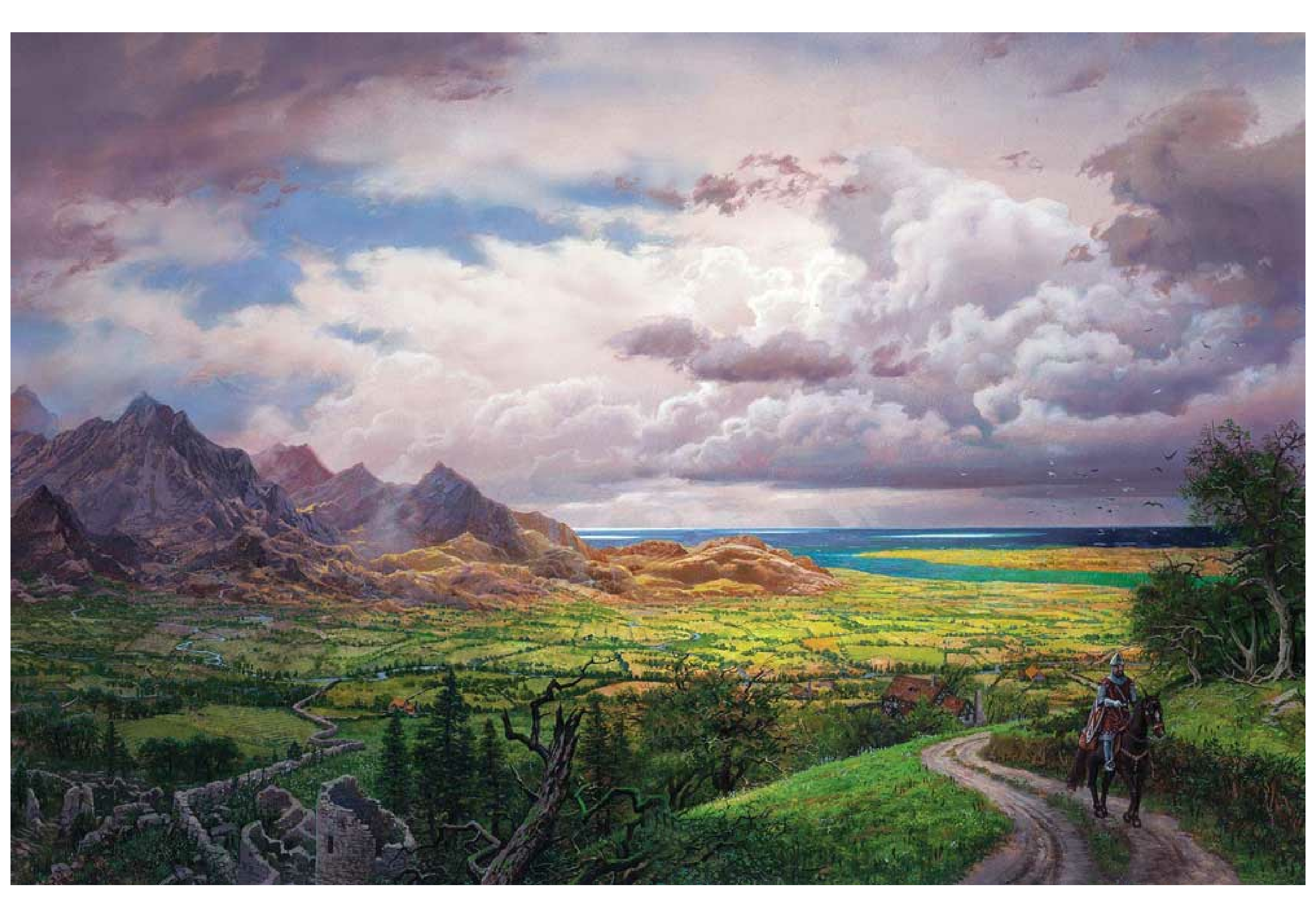
Es posible que no siempre sea así. Según se ha visto en esta historia, el mundo ha conocido muchas eras, y entre la del Amanecer y la de hoy han transcurrido muchos miles de años. Han surgido y caído castillos, y como ellos, reinos enteros. Han nacido campesinos que tras una vida dedicada al cultivo de la tierra han muerto a causa de la vejez, la desgracia o la enfermedad, dejando que sus hijos siguieran la misma suerte. Han nacido príncipes que se han ceñido una corona al hacerse mayores y han muerto en el campo de batalla, o en el lecho, o en torneos, dejando reinos grandes, olvidables o vilipendiados. El mundo ha conocido el hielo durante la Larga Noche, y el fuego durante la Maldición. Desde la Costa Helada a Asshai de la Sombra este mundo de hielo y fuego ha desplegado una historia rica y gloriosa, si bien aún queda mucho por descubrir. Si llegan a encontrarse más fragmentos del manuscrito del maestre Gyldayn, o se descubren otros tesoros de valor incalculable (al menos para los maestres), tal vez siga enjugándose nuestra ignorancia, pero algo puede decirse con seguridad: que a medida que discurran los próximos mil años —y los miles que los sigan— nacerán, vivirán y morirán

muchas más personas. Y seguirá discurriendo la historia, no menos extraña, compleja ni atractiva que la que ha sido capaz de exponer mi pluma ante vosotros.

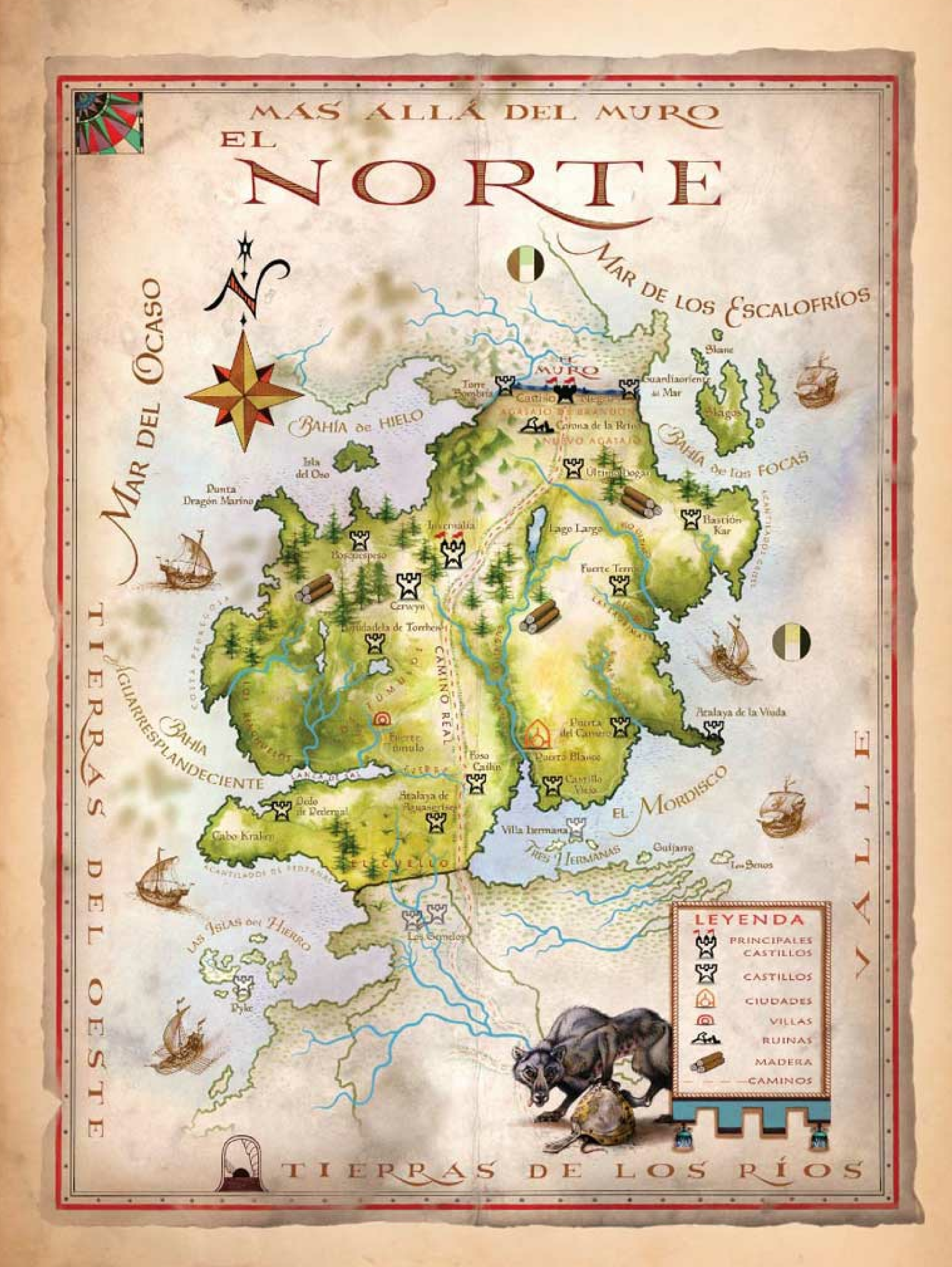
Nadie sabe de cierto qué nos deparará el futuro, pero quizá el conocer lo ya ocurrido nos permita a todos ayudar a evitar los errores de nuestros antepasados, emular sus éxitos y crear un mundo más armonioso para nuestros hijos y los hijos de estos, durante las generaciones por venir.

En nombre del glorioso rey Robert, el primero de su nombre, concluyo humildemente esta historia de los reyes de los Siete Reinos.

Los
Siete Reinos



El valle de Arryn.



MÁS ALLÁ DEL MURO
EL NORTE
MAR DE LOS ESCALOFRÍOS
MAR DEL OCASO
EL MURO
Torre Sombría
Castillo Negro
Guardiaoriente del Mar
Skane
Skagos
AGASAJO DE BRANDON
Corona de la Reina
NUEVO AGASAJO
BAHÍA DE HIELO
BAHÍA DE LAS FOCAS
Isla del Oso
Punta Dragón Marino
Último Hogar
Invernalia
Bosquespeso
Lago Largo
Bastión Kar
Fuerte Terror
Cerwyn
Ciudadela de Torrhen
CAMINO REAL
Fuerte Túmulo
Puerto Blanco
Puerta del Carnero
Atalaya de la Viuda
BAHÍA AGUARRESPLANDECIENTE
Foso Cailin
Castillo Viejo
Dedo de Pedernal
Atalaya de Aguasgrises
EL MORDISCO
Cabo Kraken
Villa Hermana
TRES HERMANAS
Guijarro
Los Senos
EL CUELLO
LAS ISLAS DEL HIERRO
Los Gemelos
Pyke
LEYENDA
PRINCIPALES CASTILLOS
CASTILLOS
CIUDADES
VILLAS
RUINAS
MADERA
CAMINOS
TIERRAS DEL OESTE
VALLE
TIERRAS DE LOS RÍOS

El Norte

EL VASTO Y gélido reino de los reyes del Invierno, los Stark de Invernalia, suele considerarse como el primero y más antiguo de los Siete Reinos, en la medida en que fue el que más tiempo se mantuvo libre de conquista. Los caprichos de la geografía y de la historia diferencian al Norte de sus vecinos meridionales.

Se dice a menudo que es tan grande como si juntásemos los otros seis reinos, pero la verdad es algo menos imponente: el Norte, tal como hoy lo gobierna la casa Stark de Invernalia, comprende poco más de la tercera parte del reino. Partiendo del límite meridional del Cuello, los dominios de los Stark se extienden hacia el norte hasta el Nuevo Agasajo (que de hecho formó parte de su reino hasta que el rey Jaehaerys I convenció a Invernalia de que cediese las tierras a la Guardia de la Noche). Contiene el Norte grandes bosques, llanuras, lomas y valles azotados por el viento, costas rocosas y montañas coronadas por la nieve. Al tratarse de una tierra fría, consistente en gran parte en páramos y mesetas que al norte dejan paso a las cordilleras, es mucho menos fértil que los territorios del sur. La nieve, documentada incluso en verano, resulta mortal en el invierno.

Durante siglos se ha tenido por costumbre hablar de los Siete Reinos de Poniente, uso familiar que deriva de los siete grandes reinos que dominaban casi todo Poniente a este lado del Muro durante los años inmediatamente anteriores a la Conquista de Aegon, pero incluso entonces distaba mucho de ser una expresión exacta, ya que uno de estos «reinos» no lo gobernaba un rey, sino una princesa (Dorne), y el recuento no incluyó jamás el propio «reino» de Aegon Targaryen, Rocadragón.

Aun así se mantiene la expresión, y de la misma manera que hablamos de los Cien Reinos de antaño, a pesar de que Poniente nunca llegó a estar dividido en cien estados independientes, debemos acatar el uso más extendido y hablar de los Siete Reinos, a pesar de que sea una imprecisión.

Puerto Blanco es la ciudad más pequeña de los Siete Reinos, y la única merecedora de ese nombre en todo el Norte. Las poblaciones más notables del Norte son la «ciudad de invierno» que se extiende al pie de las murallas de Invernalia y Fuerte Túmulo, en la zona de los Túmulos. A la primera, casi despoblada en primavera y verano, acuden en gran número durante el otoño y el invierno quienes tratan de sobrevivir a los tiempos de escasez, bajo la protección y los auspicios de Invernalia; y no llegan solo de las granjas y aldeas de la zona, sino que muchos son, como es sabido, los hijos o hijas de los clanes de las montañas que se encaminan a la ciudad de invierno cuando empieza a nevar en abundancia.

También Puerto Túmulo es un caso singular, un lugar de reunión erigido a los pies del

renombrado túmulo del Primer Rey, ese que, de ser ciertas las leyendas, mandó antaño sobre todos los primeros hombres. Sito en una gran llanura desierta, Puerto Túmulo ha prosperado gracias a la sagacidad de sus mayordomos, los Dustin, fieles abanderados de los Stark, en cuyo nombre han gobernado los Túmulos desde la caída del postrer rey de estos últimos.

La corona herrumbrosa de las armas de la casa Dustin deriva de su pretensión de descender del Primer Rey, y de sus sucesores, los reyes de los Túmulos. Según los antiguos relatos que recoge Kennet en *Pasajes de los muertos*, el Gran Túmulo fue objeto de una maldición, por la que ningún hombre vivo podría rivalizar con el Primer Rey, y que hacía que los pretendientes al título adquiriesen un aspecto cadavérico, ya que la maldición absorbía su vitalidad y su vida. Es sin duda una simple leyenda, pero de lo que no cabe duda es de que los Dustin llevan en su sangre la de los antiguos reyes de los Túmulos, sus antepasados.

La escasa presencia de la caballería en el Norte hace que más allá del Cuello sea tan difícil ver torneos, y sus pompas, como encontrar una aguja en un pajar. Los norteños combaten a caballo con lanzas de guerra, pero casi nunca lo hacen por deporte. Prefieren el combate cuerpo a cuerpo, mucho más similar a una batalla. Se sabe de contiendas que han durado medio día, y que han dejado una estela de campos pisoteados y aldeas casi destrozadas. En estos combates cuerpo a cuerpo son frecuentes las heridas graves, y puede llegar a haber víctimas mortales. Dicen que en una de las más sonadas, la de 170 DC en Último Hogar, murieron nada menos que dieciocho hombres, y otros muchos quedaron gravemente mutilados antes del final de la jornada.

La sangre de los habitantes del Norte, descendientes de los primeros hombres, se ha mezclado lentamente con la de esos ándalos que en los reinos del sur fueron como una inundación. Hoy en día el idioma en que hablaban los primeros hombres, llamado «la antigua lengua», lo usan solo los salvajes del otro lado del Muro. También se han perdido muchos otros elementos de su cultura (como los aspectos más truculentos de sus ceremonias, empezando por el de colgar los cadáveres y las vísceras de los delincuentes y de los traidores en las ramas de los arcianos).

Algo de las viejas costumbres, sin embargo, conservan todavía los hombres del Norte en sus usos y actitudes. Curtidos por una vida dura, tienen por infantiles los placeres que se consideran nobles en el sur, y les anteponen la caza y la pelea, sus ocupaciones favoritas.

Incluso sus nombres lo delatan, pues entre los primeros hombres se usaban apelativos cortos y rotundos, sin florituras, y denominaciones como Stark, Wull, Umber y Stout se remontan a una época en que los ándalos carecían de cualquier influjo en el Norte.

Una costumbre digna de mención, y más valiosa que ninguna otra para los del Norte, es la inmunidad del huésped, la tradición por la que nadie puede hacerle ningún daño a quien esté bajo su techo, ni este a su anfitrión. Algo similar se estilaba también entre los ándalos, mientras que el pensamiento sureño no le da tanta importancia. En su obra *Justicia e injusticia en el Norte: Juicios de los tres señores Stark*, el maestre Egbert señala que en el Norte eran raros los delitos en que se infringía la inmunidad del huésped, pero que se castigaban invariablemente con la misma severidad que la peor de las traiciones. Solo matar a alguien de la misma sangre se consideraba tan pecaminoso como infringir estas leyes de la hospitalidad.

Cuentan en el Norte la historia del Cocinero Rata, que a un rey ándalo (a quien algunos identifican como Tywell II de la Roca, y otros como Oswell II del Valle y de la Montaña) le sirvió en pastel la carne de su propio hijo. El castigo que por ello recibió fue ser convertido en una rata monstruosa que se comía a sus propias crías. Ahora bien, no se le castigó por matar al hijo del rey, ni por dárselo a comer a este último, sino por incumplir la inmunidad del huésped.



Foso Cailin.

LOS REYES DEL INVIERNO

Según se narra en canciones y relatos, hace ocho mil años que los Stark de Invernalia gobiernan gran parte de las tierras situadas más allá del Cuello, haciéndose llamar «Reyes del Invierno» (el uso más antiguo) o (en los últimos siglos) «Reyes en el Norte». No ha sido un poder incontestado. Muchas han sido las guerras en las que han ampliado su dominio o se han visto obligados a recuperar las tierras arrebatadas por algún rebelde.

Algunas de las baladas más antiguas que se conservan en los archivos de la Ciudadela de Antigua cuentan que un rey del Invierno expulsó del Norte a los gigantes, y otro venció al cambiapiel Gaven Lobogrís y los suyos en «la salvaje Guerra de los Lobos», pero solo los bardos atestiguan la existencia de tales reyes y batallas.



Las armas de la casa Stark (centro) y de algunos de sus vasallos (desde arriba en el sentido de las agujas del reloj): Glover, Ryswell, Manderly, Dustin, Bolton, Tallhart, Reed, Umber, Karstark, Hornwood y Mormont.

Más históricas son las pruebas de una guerra entre los reyes del Invierno y sus vecinos del sur, los de los Túmulos, que se hacían llamar «reyes de los primeros hombres» y afirmaban su

supremacía sobre todos los primeros hombres, incluidos los Stark. Según los documentos rúnicos, este conflicto, que los bardos llamaron Guerra de los Mil Años, consistió en realidad en varias guerras que estuvieron más cerca de durar doscientos años que mil, y que terminaron cuando el último rey de los Túmulos se rindió ante el del Invierno y le dio a su hija en matrimonio.

Ni aun así quedó Invernalia señora de todo el Norte. Seguían abundando los reyezuelos que dictaban su ley en reinos de mayor o de menor tamaño, e hicieron falta miles de años y un gran número de guerras para conquistarlos a todos. Uno por uno, sin embargo, fueron sojuzgados por los Stark, en luchas durante las que se extinguieron para siempre muchas casas orgullosas y muchos antiguos linajes.

Entre las casas reducidas al vasallaje podemos citar a los Flint de la Colina de Piedra Rota, los Slate de Blackpool, los Umber de Último Hogar, los Locke de Castillo Viejo, los Glover de Bosquespeso, los Fisher de la Costa Pedregosa, los Ryder de los Riachuelos y es posible que incluso los Blackwood del Árbol de los Cuervos, cuyas tradiciones familiares sostienen que reinaron en gran parte del bosque de los Lobos hasta que los expulsaron de sus tierras los reyes del Invierno. (Hay algunos documentos rúnicos que abonan esta afirmación, si es que son de fiar las traducciones del maestre Barnaby.)

Las crónicas de los archivos de la Guardia de la Noche que se conservaban en el Fuerte de la Noche hablan de la guerra por Punta Dragón Marino, donde los Stark derrotaron al Rey Warg y sus inhumanos aliados, los hijos del bosque. Tras la caída del último reducto del Rey Warg todos sus hijos fueron pasados por las armas, al igual que sus animales y verdevidentes, y a sus hijas se las llevaron los conquistadores como botín de guerra.

Parecida suerte sufrieron las casas de Bosqueverde, Torres, Ámbar y Escarcha, junto con decenas de casas menores y pequeños reyes de los que la historia ha olvidado incluso el nombre. Con todo, los enemigos más acérrimos de Invernalia fueron sin duda los Reyes Rojos de Fuerte Terror, los adustos señores de la casa Bolton, cuyos antiguos dominios se extendían desde el río Último hasta el Cuchillo Blanco, y al sur hasta las colinas Cabeza de Oveja.

Dicen que la enemistad entre los Stark y los Bolton se remontaba nada menos que a la Larga Noche. Muchas fueron las guerras entre estas dos antiguas familias, y no todas acabaron en victoria para la casa Stark. Se cuenta que el rey Royce Bolton, el segundo de su nombre, tomó e incendió Invernalia. Lo mismo hizo tres siglos más tarde su tocayo y descendiente Royce IV (recordado por la historia como Royce Brazorrojo, por su costumbre de meter el brazo en los vientres de los enemigos cautivos a fin de sacarles las entrañas con la mano desnuda). Otros Reyes Rojos tenían fama de llevar capas hechas con las pieles de los príncipes Stark a los que capturaban y desollaban.

Incluso Fuerte Terror acabó por caer, sin embargo, y el último Rey Rojo, a quien la historia conoce como Rogar el Cazador, juró fidelidad al rey del Invierno y envió a sus hijos como rehenes a Invernalia, en la misma época en que los ándalos cruzaban en sus barcos el mar Angosto.

Tras la derrota de los Bolton, últimos rivales en el Norte, las mayores amenazas al dominio de los Stark llegaron por el mar. El límite septentrional de sus territorios quedaba protegido por

el Muro y por los hombres de la Guardia de la Noche, mientras que al sur la única manera de cruzar las marismas del Cuello era a los pies de las torres en ruinas y de los decaídos muros de la gran fortaleza cuyo nombre era Foso Cailin. Ya en los tiempos en que lo gobernaban los reyes del Pantano, sus lacustres hacían frente a cualquier invasión del sur, aliándose en función de sus necesidades con los reyes de los Túmulos, los Reyes Rojos y los reyes del Invierno, siempre con el objetivo de hacer batirse en retirada a cualquier señor sureño que pretendiera atacar el Norte. Una vez que el rey Rickard Stark incorporó el Cuello a sus dominios, Foso Cailin se hizo todavía más temible como baluarte contra las potencias del sur. Pocos trataron de cruzarlo, y ninguno, a decir de las crónicas, lo consiguió.

Tanto al este como al oeste, sin embargo, seguían siendo vulnerables las largas y escarpadas costas del Norte, por donde correría sus mayores peligros el dominio de Invernalia: al oeste por los hombres del Hierro, y al este por los ándalos.

Luego de cruzar el mar Angosto, los numerosos barcoluengos de los ándalos tocaron tierra en el Norte, como lo habían hecho en el sur, pero cada desembarco topaba con los Stark y sus abanderados, que caían sobre ellos y los obligaban a retirarse. La mayor de todas estas amenazas la rechazó el rey Theon Stark, conocido como el Lobo Hambriento, que se unió con los Bolton para arrollar al señor ándalo Argos Sietestrellas en la batalla del río de las Lágrimas.

Después de esta victoria el rey Theon creó su propia flota y, cruzando el mar Angosto, arribó a las costas de Andalia con el cadáver de Argos atado a la proa de su nave insignia. Sangrienta, dicen, fue su venganza, pues incendió decenas de aldeas, capturó tres torres vigía y un septo fortificado y pasó por la espada a cientos de hombres. Acto seguido el Lobo Hambriento tomó como botín las cabezas de sus enemigos y se las llevó a Poniente para clavarlas en picas a lo largo de sus costas, como advertencia a otros aspirantes a conquistadores. (En una fase posterior de su cruento reinado conquistó las Tres Hermanas y desembarcó en los Dedos al frente de un ejército, aunque poco duraron sus conquistas. El rey Theon también luchó al oeste contra los hombres del Hierro, a quienes expulsó del cabo Kraken y de la isla del Oso. Sofocó una rebelión en los Riachuelos y se unió a la Guardia de la Noche para una incursión al otro lado del Muro que acabó durante una generación con el poder de los salvajes.)

Antes ya de la llegada de los ándalos el rey Jon Stark edificó la Guarida del Lobo para defender la embocadura del Cuchillo Blanco de asaltantes y tratantes de esclavos del otro lado del mar Angosto. (Según algunos estudiosos se trataba de las primeras incursiones ándalas, mientras que otros sostienen que eran antecesores de los hombres de Ib, o incluso esclavistas de Valyria y Volantis.)

En torno de esta antigua fortaleza, guardada por distintas casas a lo largo de los siglos (como la de los Greystark, rama de la propia casa Stark, y las de los Flint, los Slate, los Long, los Holt, los Locke y los Ashwood), se sucedieron los conflictos. Durante las guerras entre Invernalia y los reyes ándalos de la Montaña y el Valle, el Viejo Halcón, Osgood Arryn, asedió la Guarida del Lobo, que su hijo, el rey Oswin la Garra, tomó, y a la que prendió fuego. Más tarde sucumbió a los ataques de los señores piratas de las Tres Hermanas y de los tratantes de esclavos de los Peldaños de Piedra. El problema de la defensa del Cuchillo Blanco —el río que da acceso al corazón del Norte— no se resolvió hasta unos mil años antes de la Conquista con la

fundación de Puerto Blanco, cuando los Manderly llegaron huyendo al Norte e hicieron juramento en la Guarida del Lobo.

También la costa occidental del Norte ha sufrido con frecuencia el acoso de los saqueadores, hasta el punto de que más de una vez el Lobo Hambriento se vio empujado a la guerra por el arribo a sus costas de occidente de barcoluengos procedentes de Gran Wyk, Viejo Wyk, Pyke y Orkmont, bajo los estandartes de Harrag Hoare, rey de las islas del Hierro.

Durante una época la Costa Pedregosa fue vasalla de Harrag y sus hombres del Hierro; varias partes del bosque del Lobo quedaron reducidas a cenizas, y la isla del Oso fue una base de saqueadores gobernada por el desalmado hijo de Harrag, Ravos el Violador. A pesar de que Theon Stark mató a Ravos con sus propias manos y expulsó de sus costas a los hombres del Hierro, estos volvieron al mando del nieto de Harrag, Erich el Águila, y más tarde del Viejo Kraken, Loron Greyjoy, que reconquistó tanto la isla del Oso como el cabo Kraken. (La primera de ambos la recuperó, tras la muerte del Viejo Kraken, el rey Rodrik Stark, y por la segunda batallaron sus hijos y sus nietos.) Más adelante continuaron las guerras entre el Norte y los hombres del Hierro, pero no fueron ya tan determinantes.

Antes de que Desembarco del Rey surgiese a orillas del Aguasnegras, la ciudad más nueva de los Siete Reinos era Puerto Blanco. Edificada gracias a las riquezas traídas del Dominio por los Manderly, a quienes había exiliado lord Lorimar Peake a petición del rey Perceon III Gardener (atemorizado por el aumento de su poder en el Dominio), Puerto Blanco tiene más en común con los elegantes castillos y torres del Dominio que con los del Norte. Se dice que la Fortaleza Nueva fue construida a imitación del castillo de Dunstonbury, que los Manderly habían dejado atrás al partir al exilio.

LOS CLANES DE LAS MONTAÑAS

Los clanes de las montañas del Norte gozan de especial renombre por su adhesión a las leyes de la hospitalidad, y los pequeños señores que los encabezan compiten a menudo por ver cuál de ellos es el huésped más magnánimo. Estos clanes, que en su mayoría viven en las regiones montañosas de allende el bosque del Lobo, en los valles y praderas altos y en las orillas de la bahía de Hielo y algunos ríos norteños, son vasallos de los Stark, pero en muchos casos sus disputas han puesto en dificultades a los señores de Invernalia, y antes de ellos a los reyes del Invierno, hasta el punto de obligarlos a enviar a las montañas huestes que pusieran fin al derramamiento de sangre (conmemorado en canciones como *Pinos negros* y *Lobos en los montes*) o a convocar a los jefes a Invernalia para dirimir sus diferencias.

De todos estos clanes, los más poderosos son los Wull, pescadores que moran en la orilla de la bahía del Hielo. Su odio a los salvajes solo puede compararse con el que sienten hacia los

habitantes de las islas del Hierro, que han saqueado con frecuencia las costas de la bahía, quemando casas, pillando cosechas y llevándose como esclavas o esposas de sal a sus mujeres e hijas. Los hombres del Hierro han tenido más de una vez en su poder extensas franjas de la Costa Pedregosa, la isla del Oso, Punta Dragón Marino y el cabo Kraken. De hecho, este último, el más cercano a las islas del Hierro, ha cambiado tantas veces de manos que según muchos maestres la sangre de su pueblo llano tiene más en común con los hombres del Hierro que con los norteños.

Según cuentan las historias del Norte, Rodrik Stark recuperó la isla del Oso, en manos de los hombres del Hierro, en una competición de lucha, y quizá no sea del todo falso, ya que los reyes de las islas del Hierro sentían con frecuencia el impulso de demostrar su valor guerrero y su derecho a llevar la corona de madera mediante proezas físicas. Hay, con todo, estudiosos más formales que lo ponen en duda, e indican que si hubo una «lucha», fue en todo caso verbal.

LOS HIJOS DE LA PIEDRA DE SKAGOS

Pese a siglos de enfrentamientos, los clanes de las montañas se han mantenido tradicionalmente fieles a los Stark en tiempos de guerra y de paz, cosa que no puede decirse de los fieros habitantes de Skagos, la montañosa isla situada al este de la bahía de las Focas.



Un guerrero de Skagos.

Sus habitantes, los skagosis, no gozan de gran predicamento entre los demás norteños, que los consideran poco menos que salvajes y los llaman skaggs. Ellos se llaman a sí mismos hijos de la piedra, en referencia a que, en la antigua lengua, skagos significa «piedra». Pueblo de gigantes velludos y apestosos (algunos maestres creen que los skagosis llevan un fuerte componente de sangre ibbenesa, mientras que otros indican que podrían descender de gigantes), que se cubre con pelajes y pieles sin curtir y, por lo que se dice, cabalga en unicornios, los skagosis alimentan muchos turbios rumores. Se asegura que aún ofrecen sacrificios humanos a sus arcianos, que llevan a la destrucción a los barcos de paso mediante luces falsas, y que en invierno se nutren de carne humana.

No cabe duda de que en otros tiempos los skagosis practicaron el canibalismo. Lo que ya es más debatido es que siga vigente esa costumbre. *El borde del mundo*, colección de cuentos y leyendas reunidos por el maestre Balder, que estuvo al servicio de Ostric Stark, lord comandante durante sesenta años de Guardiaoriente del Mar, es el origen de gran parte de lo que sabemos sobre los skagosis, como el «Banquete de Skane», que se produjo cuando una flota de guerra skagosi invadió otra isla cercana y más pequeña, la de Skane, y no satisfecha con violar a las mujeres y llevárselas, mató a todos los hombres y consumió su carne en un banquete que duró dos semanas. Sea o no cierto, al día de hoy Skane sigue inhabitada, aunque hay piedras y cimientos infestados de maleza que dan fe de que hubo antaño moradores en sus ventosas colinas y rocosas costas.

Los «unicornios» de Skagos solían ser motivo de burla entre los maestres de la Ciudadela, y si alguna vez un mercader de dudosa reputación ofrecía un cuerno de unicornio nunca pasaba de ser el de algún tipo de ballena cazada por los balleneros de Ib, pero en algunas ocasiones los maestres de Guardiaoriente han visto otro tipo de cuernos con fama de provenir de Skagos. Se dice también que los marinos cuya valentía llega al extremo de comerciar en Skagos han atisbado a los señores de los hijos de la piedra a lomos de grandes animales peludos y con cuernos, cabalgaduras monstruosas con un equilibrio tal que se tiene constancia de que trepan por las montañas. Hace tiempo que se busca un ejemplar vivo —o incluso un esqueleto— de estos seres, pero a Antigua no ha llegado jamás ninguno.

Aunque hoy rara vez se les vea fuera de su isla, hubo una época en que los hijos de la piedra solían cruzar por comercio, o más a menudo por pillaje, la bahía de las Focas, hasta que el rey Brandon Stark, el noveno de su nombre, acabó de una vez por todas con su poder, destruyendo sus barcos y prohibiéndoles que navegasen. Durante la mayor parte de la historia escrita han sido un pueblo aislado, atrasado y salvaje del que tanto puede esperarse que comercie con quien desembarca en su isla como que le mate. Cuando se prestan al intercambio, los skagosis ofrecen pieles, cuchillas y puntas de flecha de obsidiana y «cuernos de unicornio» por los bienes que desean.

Algunos skagosis han formado parte de la Guardia de la Noche, y hace más de mil años hubo incluso un Crowl (miembro de un clan que en Skagos tiene consideración de noble) que llegó a lord comandante. Los *Anales del Centauro Negro* hacen referencia a un Stane (miembro de otra familia skagosi) que alcanzó el puesto de capitán de los exploradores, si bien murió poco después.

Muchos han sido los problemas que ha causado Skagos a los Stark, bien como reyes, cuando intentaban conquistar la isla, bien como señores, cuando pugnaban por guardar su vasallaje. En tiempos tan recientes como los del reinado de Daeron II Targaryen (Daeron el Bueno) la isla se

levantó contra el señor de Invernalia, en una rebelión que antes de ser sofocada duró varios años y se cobró miles de vidas, entre ellas la de Barthogan Stark, señor de Invernalia (apodado Espadanegra).

LOS LACUSTRES DEL CUELLO



Un lacustre del Cuello.

Entre los pueblos del Norte se encuentran, por último (según algunos merecidamente), los moradores de los pantanos del Cuello, quienes reciben el nombre de lacustres por las islas

flotantes en las que construyen sus palacios y chozas. Pueblo ladino y de poca estatura (característica que algunos atribuyen a que se mezclaron con los hijos del bosque, aunque lo más probable es que se deba a una alimentación deficiente, ya que en las ciénagas, marismas y pantanos salobres del Cuello no abundan los cereales, y los lacustres subsisten en gran parte con una dieta de pescado, ranas y lagartos), es poco comunicativo y prefiere salvaguardar su intimidad.

Los ribereños que viven al sur del Cuello, y cuyas tierras colindan con las de los lacustres, dicen que estos últimos respiran agua, tienen las manos y los pies palmeados como las ranas y usan venenos en sus fisgas y flechas. Hay que puntualizar que esto último es bien cierto, pues más de un mercader ha traído hierbas y plantas raras, de propiedades singulares, a la Ciudadela, donde los maestres buscan esas cosas para entender mejor sus propiedades y su valor. Por lo demás, nada hay de cierto: los lacustres son humanos, de menor estatura que la mayoría, eso sí, y con un modo de vida único en los Siete Reinos.

Aseguran las crónicas que ha largo tiempo los lacustres eran gobernados por los reyes del Pantano. Los bardos nos los presentan a lomos de lagartos león, y con grandes fisgas a modo de lanzas, pero son fantasías, evidentemente. De hecho, ¿llegaron estos reyes del Pantano a ser alguna vez reyes tal como entendemos nosotros la palabra? El archimaestre Eyron ha dejado escrito que los lacustres consideraban a sus reyes como primeros entre iguales, y que en muchos casos los creían tocados por los antiguos dioses, hecho que, decíase, quedaba de manifiesto en su peculiar color de ojos, e incluso en la facultad de hablar con los animales, como se dice que hacían los hijos del bosque. Al margen de cuál sea la verdad, el último hombre en ser llamado rey del Pantano pereció a manos de lord Rickard Stark (llamado a veces el Lobo Risueño en el Norte, por su buen talante), el cual desposó a su hija, y a partir de entonces los lacustres hincaron la rodilla y aceptaron el dominio de Invernalia. En los siglos transcurridos desde entonces se han convertido en fieles aliados de los Stark, acaudillados por los Reed de Atalaya de Aguasgrises.

LOS SEÑORES DE INVERNALIA

A partir de la Conquista, y de la unificación de los Siete Reinos, los Stark dejaron de ser reyes y se convirtieron en Guardianes del Norte que juraban fidelidad al Trono de Hierro, pero más allá del nombre siguieron manteniendo una autoridad absoluta en sus dominios. Aunque Torrhen Stark hubiese renunciado a la antigua corona de los reyes del Invierno, sus hijos no aceptaron tan gustosos el yugo de los Targaryen, y algunos de ellos hablaron de rebelarse y levantar el estandarte de los Stark, lo consintiera o no lord Torrhen.

Más tarde se dijo que los Stark estaban resentidos con el Viejo Rey y la reina Alysanne por haberlos obligado a ceder el Nuevo Agasajo a la Guardia de la Noche, motivo tal vez de que en el Gran Consejo de 101 DC lord Ellard Stark se pusiera del lado de Corlys Velaryon y la princesa Rhaenys.

Ya hemos hablado antes del papel de la casa Stark en la Danza de los Dragones. Añadiremos

que lord Cregan Stark cosechó muchas recompensas por su leal apoyo al rey Aegon III, aunque entre ellas no figurase el matrimonio de un miembro de su familia con una princesa real, tal como se había acordado en el Pacto de Hielo hecho cuando el príncipe Jacaerys Velaryon, de triste sino, voló a Invernalia en su dragón.

Decida el lector si la hostilidad a los Targaryen se vio agravada por los esfuerzos de la reina Rhaenys por consolidar el nuevo reino único mediante matrimonios entre las grandes casas. Es bien sabido que la hija de Torrhen Stark casó con el joven señor del Valle, de triste suerte. Fue este uno de los muchos enlaces forjados por Rhaenys en aras de la paz, pero en la Ciudadela se conservan cartas que indican que los Stark solo aceptaron el plan después de mucho protestar, y que los hermanos de la novia se negaron rotundamente a asistir a las nupcias.

Tras la Danza de los Dragones, los Stark mostraron más abiertamente que antes su fidelidad a los Targaryen; tanto fue así que cuando el Joven Dragón quiso conquistar Dorne, el hijo y heredero de lord Cregan Stark luchó bajo el estandarte de los Targaryen. Rickon Stark combatió valerosamente; el propio rey Daeron recoge algunas de sus hazañas en su *Conquista de Dorne*, y la muerte de Rickon junto a Lanza del Sol, en una de las últimas batallas, se lamentó durante años en el Norte, por los contratiempos que lastraron los reinados de sus hermanastros.

Por mucho que se diga en nuestros días que lord Ellard Stark ayudó gustosamente a la Guardia de la Noche con el Agasajo, y que no hizo falta convencerle demasiado, la verdad es distinta. Las cartas en que el hermano de lord Stark solicita a los maestres de la Ciudadela que aporten precedentes contra la donación forzosa de tierras dejan claro que los Stark no tenían muchas ganas de cumplir la petición del rey Jaehaerys. Es posible que temiesen que bajo el control del Castillo Negro el Nuevo Agasajo entrase en un declive inevitable, ya que la Guardia de la Noche miraría siempre hacia el norte, sin parar muchas mientes en sus nuevos arrendatarios del sur. De hecho, tardó poco en ser así: hoy se dice que si el Nuevo Agasajo apenas tiene quien lo habite se debe en gran medida a la decadencia de la Guardia y al desgaste cada vez mayor que provocan los asaltos del otro lado del Muro.

Durante las siguientes décadas el Norte vio enfrentarse a los Stark con la revuelta de Skagos, con una nueva oleada de pillaje a cargo de los hombres del Hierro, encabezados por

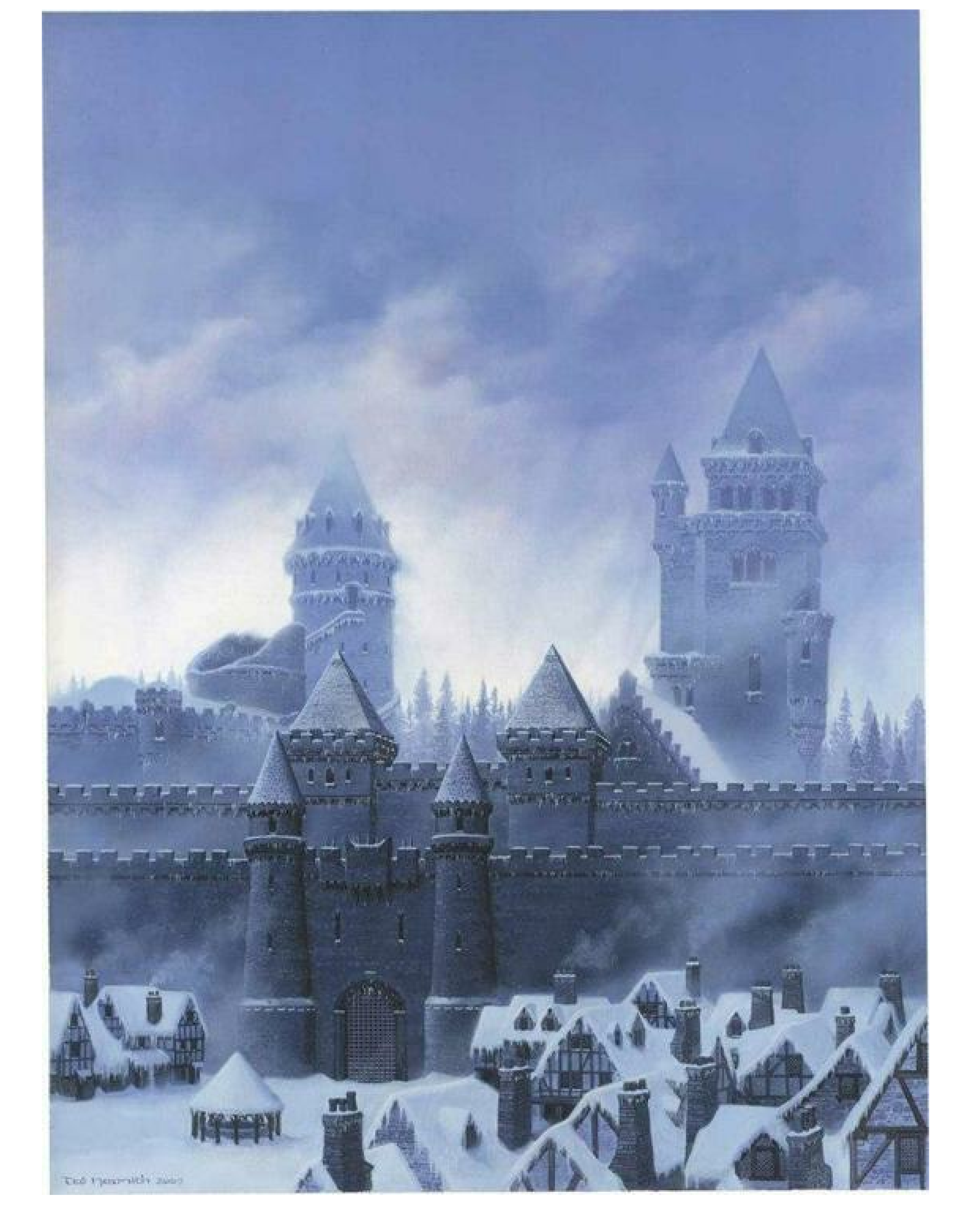
Dagon Greyjoy, y con una invasión de los salvajes, capitaneados en 226 DC por Raymun Barbarroja, el Rey-más-allá-del-Muro. En todos los casos pereció algún Stark, a pesar de lo cual la casa se mantuvo sin apenas cambio en su fortuna, sin duda por la férrea determinación de la mayoría de los señores de Invernalia de no dejarse mezclar en las intrigas de la corte sureña. Cuando Aerys, el Rey Loco, estuvo a punto de acabar con el linaje de los Stark tras el secuestro de Lyanna por Rhaegar, algunos cometieron el error de echar la culpa al difunto lord Rickard, cuyas alianzas por sangre y amistad unieron las grandes casas y garantizaron una respuesta conjunta a los crímenes del Rey Loco.

INVERNALIA

El castillo más grande del Norte es Invernalia, solar de los Stark desde la Era del Amanecer. Cuenta la leyenda que lo edificó Brandon el Constructor tras ese invierno que duró toda una generación y que recibe el nombre de Larga Noche, a fin de legárselo como baluarte a sus descendientes, los Reyes del Invierno.

Teniendo en cuenta que el nombre de Brandon el Constructor está ligado a un número inverosímil de grandes obras (Bastión de Tormentas y el Muro, por citar tan solo dos ejemplos señeros), que se extienden a lo largo de varias vidas, lo más probable es que las narraciones hayan convertido a algún antiguo rey, o a más de un monarca de la casa Stark (pues muchos Brandon ha habido en el largo reinado de la familia), en algo más legendario.

El castillo tiene como peculiaridad que los Stark no allanaron el terreno al poner los cimientos para asentar los muros de la fortaleza. Sin duda, ello es señal de que se construyó por partes a lo largo de los años, sin planearse como un solo edificio. Algunos estudiosos sospechan que en otros tiempos fue un complejo de fuertes circulares unidos entre sí, aunque el paso de los siglos haya borrado casi todas las pruebas.



Invernalia, con la ciudad de invierno junto a sus murallas.

La muralla exterior de Invernalia se levantó en las últimas dos décadas del reinado de Edrick Barbanevada. Aunque famoso por haber estado casi un siglo en el trono, en su ancianidad Edrick gobernó de modo cada vez más imprevisible, y al darse cuenta de ello diversas facciones trataron de hacerse con el control del reino, que se tambaleaba. Los peligros más evidentes procedían de su propia, numerosa y revoltosa descendencia, pero también hubo otros que corrieron el riesgo, entre ellos hombres del Hierro, tratantes de esclavos del otro lado del mar Angosto, salvajes y rivales norteños como los Bolton.

A la muralla interior, que antaño fue el único recinto defensivo, se le atribuyen a veces unos dos mil años de antigüedad, y no hay que descartar que ciertas partes sean aún más antiguas. Más adelante se excavó en torno de ellas un foso defensivo, en cuyo lado opuesto se erigió después una segunda muralla que dotó al castillo de unas defensas imponentes. La muralla interior tiene casi cuarenta varas de altura, y la exterior llega a las treinta. Cualquier atacante que lograse apoderarse de la segunda se encontraría en la primera con defensores que le arrojarían lanzas, piedras y flechas.

Dentro de sus murallas el castillo ocupa varias fanegas de terreno que abarcan muchos edificios independientes, el más antiguo de los cuales —una torre abandonada desde mucho tiempo atrás, redonda, baja y cubierta de gárgolas— se ha hecho conocida como Primera Fortaleza. Hay quien lo interpreta como que la construyeron los primeros hombres, pero el maestre Kennet ha demostrado de modo concluyente que no pudo existir antes de la llegada de los ándalos, puesto que los primeros hombres y los primeros ándalos construían torres y fortalezas cuadradas.

Las torres redondas aparecieron algo después. Para un ojo avezado, la arquitectura de Invernalia es una amalgama de muchas épocas distintas. Su gran extensión no abarca tan solo edificios, sino también zonas descubiertas. De hecho, reserva nada menos que dos fanegas a un antiguo bosque de dioses donde cuenta la leyenda que rezaba a sus dioses Brandon el Constructor. Sea cierto o no, lo que no puede discutirse es la antigüedad del bosquecillo.

Podemos descartar la afirmación contenida en el *Testimonio* de Champiñón de que, mientras su jinete parlamentaba con Cregan Stark al principio de la Danza de los Dragones, el dragón Vermax dejó una nidada de huevos en algún lugar de las criptas de Invernalia, donde las aguas de los manantiales calientes discurren cerca de los muros. Tal como señala el archimaestre Gyldayn en su historia fragmentaria, no se tiene constancia por escrito de que Vermax pusiera un solo huevo a lo largo de su vida, lo cual parece indicar que el dragón era macho. La creencia de que los dragones pueden cambiar de sexo al albur de sus necesidades es tachada de errónea en la *Verdad* del maestre Anson, que la vincula a una mala comprensión de la metáfora esotérica preferida por Barth al referirse a los misterios mayores.

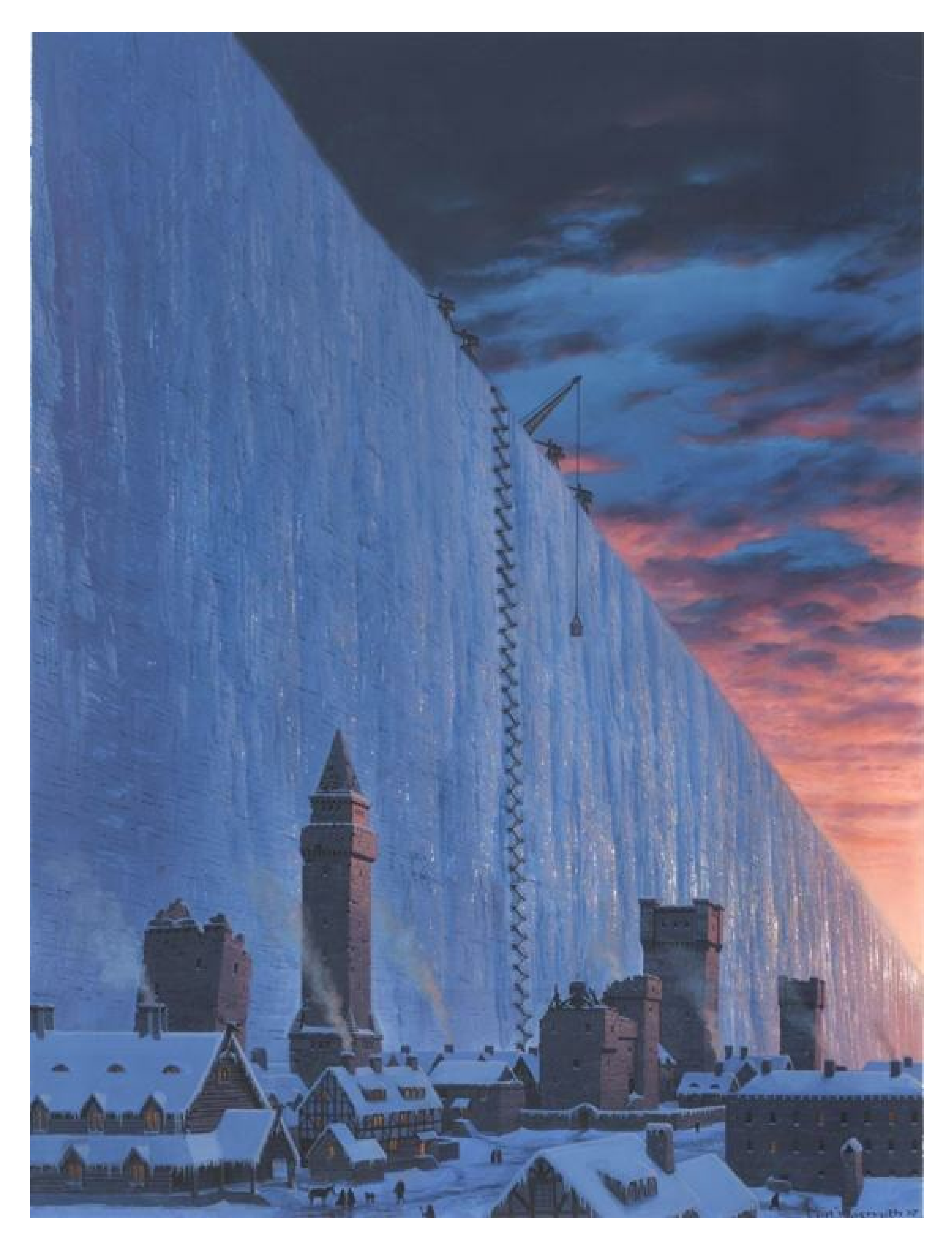
Sin duda el bosque de dioses se beneficia de los manantiales de agua caliente contenidos en su interior, los cuales protegen a los árboles de lo más crudo del frío invernal. De hecho, es muy posible que el principal motivo por el que los primeros hombres optaron por esta ubicación fuese la presencia de aguas calientes en toda la zona de Invernalia. Cuesta poco imaginar el

valor que tendría una fuente de agua (caliente, por si fuera poco) en lo más crudo del invierno norteño.

En los últimos siglos los Stark han edificado construcciones que hacen uso directo de estos manantiales para calentar sus aposentos.

Se ha demostrado que a los manantiales de aguas calientes como el que hay bajo Invernalia los alimentan las calderas del mundo, los mismos fuegos que crearon las Catorce Llamas o la montaña humeante de Rocadragón. Consta, sin embargo, que el pueblo llano de Invernalia y de la ciudad de invierno explica que a los manantiales los calienta el aliento de un dragón que duerme debajo del castillo. Se trata de una afirmación aún más descabellada que las de Champiñón, y no debe ser tomada en cuenta.

El Muro y más allá de él



El Castillo Negro y el Muro.

LA GUARDIA DE LA NOCHE

Caso único en los Siete Reinos es la Guardia de la Noche, la hermandad juramentada que lleva siglos y milenios defendiendo el Muro, y que nació al terminar la Larga Noche, ese invierno que duró una generación entera e hizo que los Otros asaltasen los reinos de los hombres y

estuviesen a punto de ponerles fin.

Larga es la historia de la Guardia de la Noche. Aún se explican cuentos de los caballeros negros del Muro y de su noble vocación, pero la Edad de los Héroes queda ya muy atrás, y en miles de años no se han hecho ver los Otros, si es que han existido alguna vez.

Por eso en el decurso de los años ha ido menguando la Guardia, cuyos propios archivos demuestran que el declive ya empezó antes de la época de Aegon el Conquistador y sus hermanas. Aunque los hermanos negros de la Guardia sigan custodiando con la mayor nobleza posible las tierras de los hombres, las amenazas a las que hacen frente ya no toman la forma de Otros, espectros, gigantes, verdevidentes, cambiapieles y otros monstruos de los cuentos y leyendas infantiles, sino de salvajes bárbaros armados de hachas y mazas de piedra; salvajes, qué duda cabe, pero meros seres humanos, que no pueden rivalizar con unos guerreros disciplinados.

No siempre ha sido así. Sean ciertas o no las leyendas, está claro que los primeros hombres y los hijos del bosque (e incluso los gigantes, si hemos de dar crédito a los bardos) le temieron bastante a algo como para empezar a levantar el Muro; obra que, a pesar de su sencillez, se considera merecidamente como una de las maravillas del mundo. Es posible que sus más antiguos cimientos fuesen de piedra (en esto discrepan los maestres), pero ahora lo único que vemos a una distancia de cien leguas es hielo. Procedente de los lagos de la zona, el material fue cortado en bloques inmensos por los primeros hombres, que los transportaban hasta el Muro en trineos y los colocaban uno por uno. Ahora, transcurridos miles de años, en su parte más alta el Muro supera los quinientos codos (aunque su altura muestra considerables variaciones a lo largo de sus cien leguas de longitud, ya que sigue el perfil del terreno).

A la sombra de este muro de hielo la Guardia de la Noche edificó diecinueve fortalezas que en nada se parecen a ningún castillo de los Siete Reinos, ya que carecen de muros cortina y de cualquier otra fortificación defensiva que los proteja (debido a que el Muro se basta y sobra contra cualquier amenaza procedente del norte, y a que la Guardia insiste en que no tiene enemigos al sur).

La mayor y más antigua es el Fuerte de la Noche, abandonado desde hace doscientos años, ya que sus dimensiones, al menguar la Guardia, lo hicieron demasiado grande y costoso de mantener. Los maestres que sirvieron en el Fuerte de la Noche cuando aún se encontraba en uso dejaron bien claro que con el paso de los siglos había experimentado muchas ampliaciones y que poco quedaba de su estructura original, a excepción de algunos de los más profundos sótanos labrados en la roca viva a los pies del castillo.

En sus miles de años de existencia como sede principal de la Guardia, el Fuerte de la Noche ha acumulado a su vez muchas leyendas, recogidas en parte en *Vigilantes del Muro*, del archimaestre Harmune. Las más antiguas tratan del legendario rey de la Noche, décimo tercero lord comandante de la Guardia, de quien se cuenta que tras acostarse con una hechicera blanca cual cadáver se proclamó rey. Trece años gobernaron juntos el rey de la Noche y su cadavérica reina, hasta que fueron derrotados por el rey del Invierno, Brandon el Destructor (aliado, dícese, con el Rey-más-allá-del-Muro, Joramun), el cual borró de la memoria el propio nombre del rey de la Noche.

Según la leyenda, los gigantes ayudaron a erigir el Muro con su enorme fuerza, que les permitía colocar en su sitio los bloques de hielo, y algo de cierto podría tener, aunque en los relatos los gigantes aparecen mucho mayores y más fuertes de como eran de verdad. Dicen las mismas leyendas que los hijos del bosque —que no construían muros de hielo ni de piedra— colaboraron con su magia a la construcción, pero en esto, como en todo, el valor de las leyendas es dudoso.

CASTILLOS DE LA GUARDIA DE LA NOCHE

Activos

Torre Sombría
Castillo Negro (*actual sede del lord comandante de la Guardia*)
Guardiaoriente del Mar

Abandonados

Guardiaoccidente del Paso
Puesto Centinela
Guardiagrís
Puertapiedra
Colina Escarcha
Marcahielo
Fuerte de la Noche
Lago Hondo
Puerta de la Reina (*llamado antiguamente Puerta de la Nieve, hasta que fue renombrado en honor de la Bondadosa Reina Alysanne*)
Escudo de Roble
Guardiabosque del Lago
Fortaleza de Azabache
Puertahelada
Túmulo Largo
Antorchas

En la Ciudadela los archimaestres descartan por lo general estos relatos, aunque algunos reconocen que pudo existir un lord comandante que intentase forjarse un reino propio en los primeros tiempos de la Guardia. Hay quien sugiere que la reina cadáver pudo haber sido una mujer de los Túmulos, hija del rey del Túmulo, potencia entonces más que respetable, y asociada a menudo con las tumbas. En función de dónde se cuenta el relato, el rey de la Noche ha sido un Bolton, un Piedemadera, un Umber, un Flint, un Norrey o incluso un Stark. Como todos los cuentos, adopta los atributos más atractivos para quien los cuenta.

La Guardia de la Noche, que podría calificarse con fundamento como la primera orden militante de los Siete Reinos (ya que el principal deber de todos sus miembros es defender el Muro, y con ese fin reciben todos instrucción en las armas), ha dividido a sus hermanos juramentados en tres grupos:

1) los mayordomos, que proveen a la Guardia de comida, ropa y todo lo necesario para la guerra; 2) los constructores, que se ocupan del Muro y los castillos, y 3) los exploradores, quienes van al otro lado a combatir a los salvajes.

Al frente de ellos se encuentran los altos oficiales de la Guardia, cuyo jefe es el lord comandante, designado por elección: todos los hombres de la Guardia, sin excepción (desde los cazadores furtivos analfabetos hasta los vástagos de grandes casas), votan a quien consideran que debe encabezarlos. Cuando un hombre ha recibido la mayoría de los votos, dirige la Guardia hasta su muerte. Es una costumbre muy beneficiosa para la Guardia, y los intentos de erradicarla (como cuando, hace unos quinientos años, el lord comandante Runcel Hightower trató de dejarle la Guardia a su hijo bastardo) nunca han fructificado.

Hoy en día, por desgracia, el dato más importante acerca de la Guardia es su declive. Aunque en otros tiempos fuese de gran utilidad, los Otros, si es que han existido alguna vez, no se han visto en miles de años y no constituyen ninguna amenaza para los hombres. Son los salvajes del otro lado del Muro el peligro al que se enfrenta en nuestros días la Guardia de la Noche. Sin embargo, los salvajes solo han encarnado una amenaza real para las tierras de los hombres cuando ha habido reyes-más-allá-del-Muro.

El gran dispendio que supone mantener el Muro y a los hombres que lo guarnecen se ha ido haciendo cada vez más intolerable. Hoy en día solo hay dotaciones en tres de los castillos de la Guardia de la Noche, y la orden presenta la décima parte del tamaño que poseía cuando desembarcaron Aegon y sus hermanas, a pesar de lo cual sigue siendo una carga.

Hay quien aduce que el Muro cumple el útil papel de limpiar el reino de asesinos, violadores, cazadores furtivos y otros de su ralea; otros, en cambio, ponen en duda el acierto de dotar de armas a gente así e instruirla en las artes de la guerra. No andará del todo desencaminado quien considere las incursiones de los salvajes como una molestia, más que una amenaza. Muchos hombres sabios proponen como alternativa permitir que los señores del Norte extiendan su dominio al otro lado del Muro, y puedan así rechazar a los salvajes.

Solo la gran estima en que tienen los propios norteños a la Guardia de la Noche ha hecho

que siga funcionando; de hecho, gran parte de la comida que se suministra a los hermanos negros del Castillo Negro, Torre Sombría y Guardiaoriente del Mar proviene de las donaciones anuales que dan al Muro los señores norteños como muestra de apoyo.



Los castillos de la Guardia de la Noche.

LOS SALVAJES

En las tierras del otro lado del Muro viven los diversos pueblos (descendientes todos de los primeros hombres) a los que los del sur, más civilizados, llamamos salvajes.

No es un término que usen ellos mismos. El mayor y más numeroso de los múltiples pueblos del otro lado del Muro se hace llamar el pueblo libre, convencido de que sus costumbres salvajes les permiten vivir con mayor libertad que los del sur, siempre de rodillas. Es cierto que carecen de señores y de reyes, y que no necesitan inclinarse ante hombre o sacerdote alguno, sea cual sea su cuna, sangre o condición.

Pero es también una vida miserable, expuesta al hambre, al frío extremo, a las guerras bárbaras y a los estragos que se infligen ellos mismos. El desorden que impera al otro lado del Muro no es nada envidiable, como podrá atestiguar quien haya visto a los salvajes (y de ello se deja constancia en numerosas obras basadas en los testimonios de los exploradores de la Guardia de la Noche). El hecho de que se enorgullezcan de su pobreza, de sus hachas de piedra, de sus escudos de madera y mimbre y de sus pieles infestadas de pulgas es una de las razones de que vivan apartados de las gentes de los Siete Reinos.

Las innumerables tribus y clanes del pueblo libre siguen rindiendo culto a los antiguos dioses de los primeros hombres y de los hijos del bosque, los dioses de los arcianos. (En algunos textos se dice que hay también quienes adoran a otros dioses: dioses oscuros, subterráneos, en los Colmillos Helados, dioses de nieve y hielo en la Costa Helada o dioses cangrejo en Punta Storrold, aunque nunca ha sido confirmado de modo fidedigno.)



Un asaltante salvaje.

Los exploradores de la Guardia de la Noche hablan de pueblos todavía más extraños que moran en lo más remoto de las tierras del otro lado del Muro, de guerreros con armadura de bronce en un oculto valle muy al norte y de hombres Pies de Cuerno que incluso por el hielo y la nieve van descalzos. Sabemos de los salvajes de la Costa Helada, que viven en cabañas de hielo y se mueven en trineos tirados por perros. Hay media docena de tribus que viven en cavernas, y circulan rumores sobre la existencia de caníbales en el curso alto de los ríos helados del otro lado del Muro. Pocos exploradores, sin embargo, se han adentrado más de medio centenar de leguas en el bosque Encantado, y no cabe duda de que existen más tipos de salvajes de lo que incluso ellos imaginan.

La amenaza que plantean al reino estos pueblos salvajes puede descartarse con tranquilidad,

salvo las muy contadas ocasiones en que se unen bajo el liderazgo de un rey-más-allá-del-Muro, título al que han aspirado muchos saqueadores y caudillos salvajes, pero que pocos han conseguido; y ninguno de los salvajes que han llegado a ser Rey-más-allá-del-Muro ha hecho nada por forjar un verdadero reino o velar por sus gentes. Estos hombres son más bien jefes guerreros, no monarcas, y aunque difieran sobremanera en muchas otras cosas, tienen en común haber conducido a sus pueblos contra el Muro con la esperanza de cruzarlo y conquistar los Siete Reinos.

Si los saqueadores salvajes hostigan al reino es en gran medida por el hierro y el acero, que no tienen la habilidad de saber trabajar. Muchos llevan armas de madera y piedra, e incluso de cuerno en ciertos casos. Algunos usan hachas y cuchillos de bronce, pero aun estos son considerados como objetos de valor. Sus caudillos más celebrados son a menudo portadores de acero robado, a veces a los exploradores de la Guardia a quienes han dado muerte.

En otros tiempos, Casa Austera fue el único asentamiento con hechuras de ciudad en las tierras del otro lado del Muro. Contaba con un buen fondeadero, al amparo de Punta Storrold, pero hace seiscientos años fue incendiada la localidad, y destruidas sus gentes, sin que la Guardia sepa con certeza qué ocurrió. Hay quien dice que cayeron sobre ellos los caníbales de Skagos, y otros que la culpa la tuvieron tratantes de esclavos de allende el mar Angosto. El relato más extraño, debido a un barco que envió la Guardia para investigar, nos habla de un eco de gritos atroces en los acantilados de Casa Austera, donde no se halló un solo hombre o mujer con vida. En la obra del maestre Wyllis *Casa Austera: Relación de tres años más allá del Muro entre salvajes, saqueadores y brujas de los bosques* puede hallarse una visión sobremanera fascinante de Casa Austera. Wyllis hizo el viaje a bordo de una nave mercante pentoshi y se estableció en Casa Austera como sanador y consejero, a fin de poder escribir acerca de sus costumbres. Fue puesto bajo la protección de Gorm el Lobo, un caudillo que compartía el control de Casa Austera con tres jefes más. Gorm fue asesinado durante una pelea de borrachos, y Wyllis, hallándose en peligro mortal, regresó a Antigua, donde puso por escrito sus experiencias, pero desapareció el año después de que se iluminase el manuscrito. En la Ciudadela se dijo que le habían visto por última vez en el muelle, buscando un barco que le llevase de nuevo a Guardiaoriente del Mar.

Según la leyenda, el primer Rey-más-allá-del-Muro fue Joramun, que se decía poseedor de un cuerno que echaría el Muro abajo cuando despertase a «los gigantes de la tierra». (Algo dice de sus pretensiones, e incluso tal vez de su existencia, que el Muro siga en pie.)

Hace mil años reinaron conjuntamente los hermanos Gendel y Gorne, que al frente de su ejército pasaron sin ser vistos por debajo del Muro a través de un tortuoso laberinto de cuevas subterráneas y atacaron el Norte. Tras matar al rey Stark en el campo de batalla, Gorne fue muerto a su vez por el heredero de este último. Gendel y los salvajes que quedaban huyeron a sus cuevas, y no han vuelto a ser vistos.



Un ejército de salvajes reuniéndose al pie del Muro.

Dícese entre los salvajes que Gendel y los suyos se extraviaron y se quedaron encerrados en las cuevas, donde todavía yerran. En cambio, los relatos de los exploradores cuentan que Gendel también fue abatido y que solo sobrevivieron unos pocos de sus seguidores, quienes se refugiaron en el subsuelo.

Transcurridos mil años (o tal vez dos mil) los siguió el Señor Astado, cuyo nombre se ha perdido para la historia, aunque decían que recurrió a la magia para cruzar el Muro. Tras él, siglos después, llegó Bael el Bardo, cuyas canciones se cantan todavía más allá del Muro, aunque hay dudas sobre si existió. Los salvajes dicen que sí, y le adjudican muchas canciones, pero las antiguas crónicas de Invernalia no lo mencionan, sin que podamos afirmar de cierto si es por las derrotas y humillaciones que les infligió, según se dice (como la de desflorar a una doncella Stark y dejarla encinta, según una improbable historia), o bien porque nunca existió.

El último Rey-más-allá-del-Muro que pasó al otro lado fue Raymun Barbarroja, que unió a los salvajes en 212 o 213 DC, aunque hasta 226 DC no logró cruzar el Muro escalando junto a cientos y aun miles de salvajes el hielo resbaladizo, y bajando por el otro lado.

Según todas las versiones, el ejército de Raymun tenía miles de soldados, que en su marcha hacia el sur llegaron hasta el lago Largo, donde toparon con las huestes de lord William Stark y lord Harmond de la casa Umber, el Gigante Borracho. Rodeado por dos ejércitos, y con el lago a sus espaldas, Barbarroja combatió y murió, no sin antes acabar con lord William.

Cuando por fin apareció la Guardia de la Noche, encabezada por su lord comandante, Jack Musgood (llamado Jack el Juergas antes de la invasión, y desde entonces Jack el Dormido), ya había terminado la batalla, y en su ira Artos Stark (hermano del difunto lord William, considerado el guerrero más temible de su época) asignó a los hermanos negros el cometido de enterrar a los muertos. Al menos esta tarea la cumplieron admirablemente.



EL NORTE
TIERRAS DE LOS RÍOS
Atalaya de Aguasgrises
ISLAS DEL HIERRO
Los Gemelos
CABO de ÁGUILAS
Varamar
BAHÍA DEL HIERRO
FORCA VERDE
CAMINO REAL
Piedrasviejas
FORCA AZUL
Buenmercado
Puerta de la Sangre
CAMINO DEL RÍO
FORCA ROJA
Posada Encrucijada
Salinas
Isla Tranquila
TRIDENTE
PIEDRA
Aguasdulces
Seto de Piedra
Lord Harroway
BAHÍA de los CANGREJOS
CAMINO DEL RÍO
Harrenhal
Poza de la Doncella
OJO DE DIOSES
Torreón Bellota
Isla de los Rostros
Princesa Rosada
Valdeluerna
Septo de Piedra
CAMINO REAL
Desembarco del Rey
VALLE
TIERRAS DEL OESTE
TIERRAS DE LA CORONA
DOMINIO
LEYENDA
CASTILLO PRINCIPAL
CASTILLOS
VILLA
POSADA
RUINAS
GANADO
COLINA
CAMINO

Las Tierras de los Ríos

MUCHA ES LA historia que se ha hecho en las tierras regadas por el Tridente y sus tres principales tributarios. Las tierras de los ríos, que se extienden desde el Cuello hasta las orillas del Aguasnegras, y al este hasta los límites del Valle, son el palpitante corazón de Poniente. Ninguna otra tierra de los Siete Reinos ha visto tantas batallas, ni ascender y caer a tantos reyezuelos y casas reales. Las causas están claras. Ricas y fértiles, las tierras de los ríos colindan con todas las regiones de los Siete Reinos, salvo Dorne, pero poseen pocas fronteras naturales que disuadan a los invasores. Las aguas del Tridente hacen que sus tierras sean idóneas para ser pobladas, cultivadas y conquistadas, mientras que los tres afluentes del río estimulan el comercio y el transporte en tiempo de paz y sirven a la vez de caminos y barreras en tiempo de guerra.

Las tres ramas del Tridente dan nombre a las tierras de los ríos: el Forca Roja, teñido por el barro y los limos que descienden de los montes del oeste; el Forca Verde, cuyas aguas llenas de líquenes emergen de las ciénagas del Cuello, y el Forca Azul, así llamado por la pureza de sus límpidas corrientes, que bajan de los manantiales. Sus anchos cauces son las vías por las que transitan los bienes en las tierras de los ríos, y no es insólito ver filas de barcazas de un cuarto de legua. Por extraño que parezca, nunca ha habido ciudades en las tierras de los ríos (pese a las numerosas villas de mercado), sin duda por la turbulenta historia de la región y por la tendencia de los reyes de antaño a rechazar las cartas de población que pudieran haber permitido el crecimiento de Salinas, o de la Aldea de Lord Harroway, o de Buenmercado.

Durante los largos siglos en que los primeros hombres reinaron sin problemas en Poniente aparecieron y desaparecieron en las tierras de los ríos un sinfín de pequeños reinos. Casi todas sus historias, entretejidas de mitos y canciones, han caído en el olvido, a excepción de los nombres de unos cuantos reyes y héroes legendarios cuyas hazañas se grabaron en runas sobre piedras desgastadas, el significado de las cuales todavía se debate en la Ciudadela; de ahí que mientras bardos y narradores hacen nuestras delicias con las pintorescas aventuras de Artos el Fuerte, Florian el Bufón, Jack Nuevededos, Sharra la Reina Bruja y el Rey Verde de Ojo de los Dioses, el estudioso concienzudo no tenga más remedio que poner en tela de juicio la existencia de tales personajes.

Nunca ha estado más clara la importancia del Tridente para la región que cuando el rey Harwyn Hoare, abuelo de Harren el Negro, luchó por las tierras de los ríos con Arrec, rey de la tormenta. Los saqueadores de las islas del Hierro se hicieron con el dominio de los ríos, que aprovecharon para transportar sus tropas con celeridad entre fortalezas y campos de batalla muy alejados entre sí. La peor derrota que sufrió el rey de la tormenta fue cerca de Buenmercado, en el vado del Forca Verde, donde los barcoluengos resultaron decisivos para que los hombres del Hierro se apoderasen del cruce a pesar de

la superioridad numérica de Arren.

La verdadera historia de las tierras de los ríos empieza con la llegada de los ándalos. Tras cruzar el mar Angosto y ocupar el Valle, estos conquistadores del oeste procedieron a adueñarse de las tierras de los ríos, navegando río arriba, con sus barcoluengos, por el Tridente y sus tres grandes ramas. Parece ser que en esos tiempos los ándalos combatían en bandas, a las órdenes de jefes a quienes los septones posteriores nombrarían reyes, y poco a poco fueron desposeyendo a los numerosos reyezuelos cuyos dominios bañaban los ríos.

Salvando la distancia de los años, las canciones nos hablan de la Caída de Poza de la Doncella y la muerte de su niño rey, Florian el Valiente, el quinto de su nombre; del Vado de la Viuda, donde tres hijos de lord Darry contuvieron por espacio de un día y una noche al caudillo ándalo Vorian Vypren y sus caballeros, y causaron cientos de bajas antes de caer; de la noche del Bosque Blanco, donde supuestamente los hijos del bosque salieron de una loma hueca para mandar contra un campamento ándalo cientos de lobos que destrozaron a otros tantos hombres a la luz de una luna creciente; y de la gran batalla del río Amargo, donde los Bracken de Seto de Piedra y los Blackwood del Torreón del Árbol de los Cuervos hicieron causa común contra los invasores, pero fueron avasallados por la carga de setecientos setenta y siete caballeros ándalos y siete septones que en sus escudos llevaban la estrella de siete puntas de la Fe.

Adonde fueran los ándalos iba la estrella de siete puntas, precediéndolos en sus escudos y estandartes, bordada en sobrevestes y grabada a veces en su propia carne. En su celo por los Siete, los conquistadores veían poco más que como demonios a los antiguos dioses de los primeros hombres y los hijos del bosque, y pasaron por la espada y por el fuego los bosques de arcianos consagrados a ellos, destruyendo siempre que los encontrasen los grandes árboles blancos y borrando a hachazos sus rostros esculpidos.

Particularmente sagrado para los primeros hombres, como lo fuera ya para los hijos del bosque, era el gran monte que recibía el nombre de Alto Corazón. Coronado por arcianos gigantes, de entre los más antiguos que se hubieran visto en los Siete Reinos, seguía teniendo como moradores a los hijos y sus verdevidentes. Cuando el rey ándalo Erreg el Parricida rodeó la montaña, salieron los hijos para defenderla, invocando nubes de cuervos y ejércitos de lobos; es al menos lo que cuenta la leyenda, pero ni dientes ni garras podían rivalizar contra las hachas de acero de los ándalos, que hicieron estragos entre los verdevidentes, los animales y los primeros hombres, y formaron junto a Alto Corazón una montaña de cadáveres más alta que la propia montaña. Al menos es de lo que quieren convencernos los bardos.

Otra versión es la que da la *Verdadera historia*, según la cual los hijos habían abandonado las tierras de los ríos mucho antes de que cruzasen los ándalos el mar Angosto. De lo que no cabe duda es de que fue destruido el bosque, y hoy en vez de arcianos quedan tan solo tocones en putrefacción.

El penúltimo de los reyes de los ríos que hizo frente a los ándalos, y el mayor de todos ellos, fue Tristifer IV, de la casa Mudd, Martillo de Justicia, que gobernaba desde un gran castillo llamado Piedrasviejas, sobre una colina a orillas del Forca Azul. Cuentan los bardos que luchó

en cien batallas contra los invasores, y que noventa y nueve de ellas las ganó, aunque cayó en la centésima al marchar contra una alianza de siete reyes ándalos. Muy oportuno parece que en las canciones sean siete los reyes. Lo más probable es que se trate de otro cuento inventado por los septones para dar lecciones de piedad.

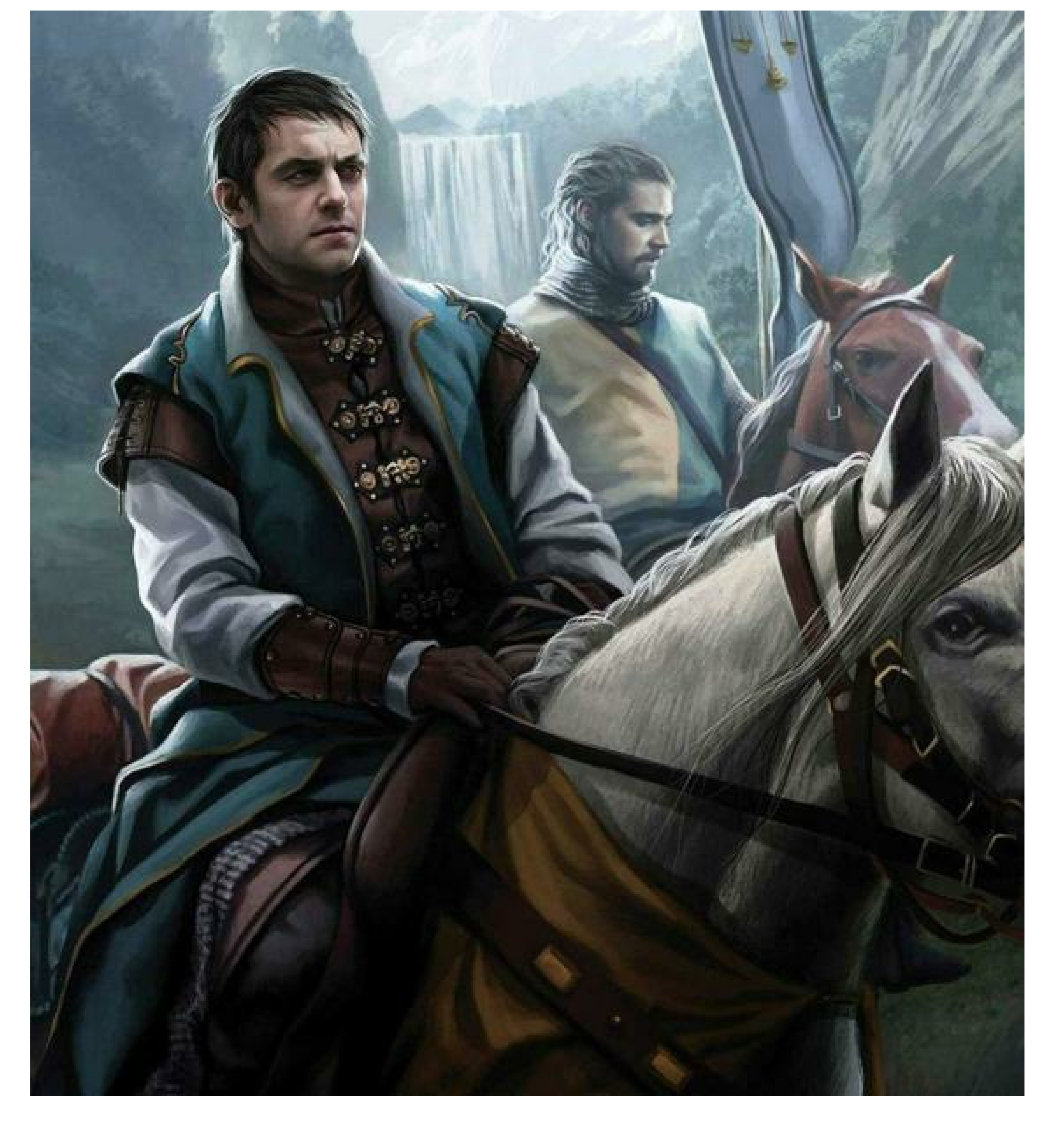
Aunque en las viejas crónicas el nombre de Erreg sea uno de los más siniestros, cabe preguntarse si llegó a existir. El archimaestre Perestan ha argumentado que podría no ser un nombre, sino la corrupción de un título ándalo, y en sus *Consideraciones sobre la historia* da un paso más allá y formula la hipótesis de que fue un jefe ándalo anónimo que taló los árboles a petición de un rival del rey de los ríos, que usaba a los ándalos de mercenarios.

Antes de los Mudd hubo otros reyes casi igual de poderosos. En algunas crónicas se dice que los Fisher fueron el primer y más antiguo linaje de reyes de los ríos. (En otras figuran como la segunda dinastía, y según los *Anales de los ríos*, una obra fragmentaria del antiguo septrio de Peasedale, fueron la tercera.) Tanto los Blackwood como los Raven pretenden haber gobernado las tierras de los ríos en diversas épocas de la Edad de los Héroes.

Los Mudd lograron unificar una parte mayor de las tierras de los ríos que sus predecesores, pero el suyo no fue un reinado duradero. Al Martillo de Justicia le sucedió su hijo, Tristifer V o Tristifer el Último, que se mostró incapaz de poner coto a la marea ándala y ni siquiera pudo mantener unido a su propio pueblo.

Los reyes ándalos que arrasaron Piedrasviejas y mataron a Tristifer el Último se mezclaron con la nobleza restante de los primeros hombres, y a quien no estuvo dispuesto a arrodillarse lo pasaron por las armas. Pueblo pendenciero y belicoso, los ándalos se repartieron las tierras de los ríos, y apenas se había secado la sangre de los últimos reyes de los primeros hombres cuando sus conquistadores empezaron a guerrear entre ellos por el dominio. Muchos fueron los señores que se hicieron llamar «rey de los Ríos y de las Montañas», o «rey del Tridente», pero pasaron siglos antes de que la extensión de los dominios de alguno de estos reyezuelos fuese digna de tal nombre.

El primero de los reyes ándalos que unió todas las tierras de los ríos bajo su poder fue un bastardo nacido de un encuentro entre dos antiguos enemigos, los Blackwood y los Bracken. De niño se llamaba Benedict Ríos y era de todos despreciado, pero al crecer se convirtió en el mejor guerrero de su época, ser Benedict el Arrojado. Sus hazañas bélicas le granjearon el apoyo de ambas casas, la de su madre y la de su padre, y pronto hincaron su rodilla ante él otros señores de los ríos. Precisó Benedict más de treinta años para derrocar al último reyezuelo del Tridente, y solo entonces se ciñó la corona.



El rey Benedict, de la casa Justo.

Como rey fue llamado Benedict el Justo, nombre tan de su agrado que, prescindiendo de su apellido de bastardo, tomó Justo como apelativo de su casa. Sabio a la par que severo, reinó veintitrés años y extendió sus dominios hasta Poza de la Doncella y el Cuello. Su hijo, otro Benedict, reinó sesenta años y añadió a sus territorios Valle Oscuro, Rosby y la desembocadura del Aguasnegras.

Cerca de tres siglos gobernó la casa Justo las tierras de los ríos, nos explican las crónicas. Su linaje terminó cuando Qhored Hoare, rey de las islas del Hierro, asesinó a los hijos del rey Bernarr II, cautivos en Pyke; arrastrado por sus ansias de venganza, el padre entró en guerra con los hombres del Hierro, una guerra perdida de antemano, y no les sobrevivió mucho tiempo.

A partir de entonces imperó la anarquía y corrió la sangre. El reino unido por Benedict el Arrojado se volvió a resquebrajar, y en cien años de conflicto se disputaron la supremacía reyezuelos de las casas Blackwood, Bracken, Vance, Mallister y Charlton.

Inesperadamente, el vencedor de estas disputas fue lord Torrence Teague, un aventurero de

orígenes inciertos que gracias a un ataque temerario a las tierras del oeste se hizo con toda una fortuna en oro, que usó para traer de allende el mar Angosto un alto número de mercenarios. Las armas de estos curtidos combatientes resultaron decisivas, y al cabo de seis largos años de guerra, Teague fue coronado rey del Tridente en Poza de la Doncella.

Dicen, con todo, que ni el rey Torrence ni sus herederos estuvieron seguros en sus tronos. Tan poco amor inspiraban los Teague entre sus súbditos que para evitar las traiciones se vieron obligados a tener como rehenes en su corte a los hijos e hijas de todas las grandes casas del Tridente. Aun así el cuarto monarca Teague, Theo el de la Silla de Montar, pasó a caballo todo su reinado, llevando de rebelión en rebelión a sus caballeros a la vez que ahorcaba rehenes en todos los árboles.

En general, las dinastías de los reyes ándalos de los ríos fueron tan breves como las de los primeros hombres, pues sus tierras estaban rodeadas de enemigos. Las costas occidentales sufrían el pillaje de los hombres del Hierro, y las orientales el de los piratas de los Peldaños de Piedra. Más allá del Forca Roja bajaban de los montes jinetes del oeste para saquear y conquistar, y de las montañas de la Luna surgían tribus de salvajes dedicados al incendio, el saqueo y el rapto de mujeres. Al suroeste, más allá del Aguasnegras, los señores del Dominio mandaban caballeros a su antojo en columnas de hierro, mientras que al sureste se extendían los dominios de los reyes de la tormenta, ávidos siempre de oro y de gloria.

Durante la larga historia del Tridente, con sus cientos de soberanos, no ha habido apenas un momento en que los pueblos de los ríos no hayan estado en guerra como mínimo con uno de sus vecinos, y a veces no han tenido más remedio que batallar en dos o tres frentes a la vez.

Salvo contadas excepciones, para colmo, los reyes de los ríos no han gozado siquiera del apoyo incondicional de sus propios abanderados. No eran dados los señores del Tridente a olvidar los desaires y traiciones del pasado; sus enemistades eran tan profundas como los ríos que regaban sus tierras, y una y otra vez se unía alguno de ellos al invasor que amenazaba a su propio monarca; tanto es así que en ciertos casos fueron ellos mismos quienes abrieron las tierras de los ríos al intruso, con la promesa de oro o de hijas a cambio de su ayuda contra los enemigos de la familia.

Más de un rey de los ríos ha sido derrocado por estas alianzas. De poco servía cada nueva batalla, sino como preparativo de la que vendría después. En retrospectiva se advierte claramente que tarde o temprano alguno de los invasores optaría por quedarse y reclamar las tierras de los ríos para sí. El primero que lo hizo fue Arlan III Durrandon, rey de la tormenta.

Por aquel entonces el monarca de los Ríos y de las Montañas era Humfrey, de la casa Teague, un gobernante piadoso que fundó muchos septos y casas madre en las tierras de los ríos, y que trató de reprimir el culto a los antiguos dioses dentro de su reino. A ello se debió la rebelión del Árbol de los Cuervos, pues los Blackwood nunca habían aceptado a los Siete. Los Vance de Atranta y los Tully de Aguasdulces se sumaron al levantamiento. Justo cuando iban a ser aplastados por el rey Humfrey y sus partidarios, respaldados por los Estrellas y Espadas de la Fe Militante, lord Roderick Blackwood pidió ayuda a Bastión de Tormentas. Lord Roderick tenía lazos matrimoniales con la casa Durrandon, pues el rey Arlan se había casado con una de sus hijas por el rito antiguo, bajo el gran arciano muerto del bosque de dioses del Árbol de los

Cuervos.

La respuesta de Arlan III fue rápida: el rey de la tormenta convocó a todos sus abanderados y cruzó el Aguasnegras al frente de un gran ejército que derrotó al rey Humfrey y sus partidarios en una serie de sangrientas batallas, antes de levantar el asedio del Árbol de los Cuervos. En el campo de batalla cayeron Roderick Blackwood y Elston Tully, así como los señores de Bracken, Darry y Smallwood, y los dos de Vance. El rey Humfrey, su hermano y paladín ser Damon, y sus hijos Humfrey, Hollis y Tyler cayeron todos en la batalla final de la campaña, una cruenta refriega que se libró entre dos colinas llamadas las Tetas de la Madre, en tierras que se disputaban los Blackwood y los Bracken.

Aquel día, según consta por escrito, el primero en morir fue el rey Humfrey, cuya corona y espada tomó su heredero, el príncipe Humfrey, aunque murió poco después y le competió hacer lo mismo al segundo hijo del rey, Hollis, muerto a su vez. De ese modo, durante una sola tarde, circuló de hijo en hijo la corona ensangrentada del último rey de los ríos hasta recaer en el hermano del rey Humfrey. Cuando se puso el sol nada quedaba de la casa Teague, ni del reino de los Ríos y de las Montañas. Desde entonces la batalla en que murieron se conoce como la de los Seis Reyes, en honor de Arlan III, el rey de la tormenta, y de los cinco reyes de los ríos muertos por sus tropas, algunos de los cuales no reinaron ni una hora siquiera.

Por ciertas cartas que en el decurso de los siglos descubrieron los maestres al servicio de Bastión de Tormentas y del Torreón del Árbol de los Cuervos se podría pensar que, al marchar hacia el norte, Arlan III no albergaba la intención de apoderarse de las tierras de los ríos, sino que pensaba devolver la corona a la casa Blackwood, representada por lord Roderick, su suegro. La muerte de este último en el campo de batalla, sin embargo, frustró dichos planes, ya que el heredero del Árbol de los Cuervos era un niño de ocho años, y el rey de la tormenta no tenía simpatía ni confianza por los hermanos de lord Blackwood que habían sobrevivido. Por lo visto, el rey Arlan valoró la posibilidad de coronar a su nuera, Shiera, la mayor de los hijos de Roderick Blackwood, y de que su hijo gobernase junto con ella, pero los señores de los ríos se opusieron a ser gobernados por una mujer, y su majestad decidió incorporar las tierras de los ríos a sus propios dominios.

La situación se prolongó más de tres siglos, aunque los señores de los ríos se levantasen contra Bastión de Tormentas al menos una vez cada generación. Una docena de pretendientes de otras tantas casas adoptaron el título de rey de los Ríos, o de rey del Tridente, y juraron despojarse del yugo de las tierras de la tormenta. Es más: los hubo que tuvieron éxito… durante dos semanas, una luna o incluso un año, pero sus tronos se fundaban en el barro, en la arena, y al final siempre llegaba de Bastión de Tormentas un ejército con la misión de derribarlos y ahorcar a quien hubiese tenido la soberbia de sentarse en ellos. Así acabaron los reinados, fugaces y sin gloria, de Lucifer Justo (Lucifer el Mentiroso), Marq Mudd (el Bardo Loco), lord Robert Vance, lord Petyr Mallister, lady Jeyne Nutt, el rey bastardo ser Addam Ríos, el rey campesino Pate de Buenmercado y ser Lymond Fisher, caballero de Piedrasviejas, amén de otra docena.

Finalmente, cuando se rompió el dominio de Bastión de Tormentas en las tierras de los ríos, no fue ningún señor de estas últimas quien lo quebró, sino un conquistador rival de más allá del

Tridente: Harwyn Hoare, llamado Mano Dura, rey de las islas del Hierro. Tras cruzar la bahía del Hierro con un centenar de barcoluengos, el ejército de Harwyn desembarcó a cuarenta leguas al norte de Varamar y marchó hacia el Forca Azul con los barcos en hombros, hazaña que aún celebran los bardos de las islas.

Mientras los hombres del Hierro recorrían los ríos saqueando a placer, los señores de los ríos se batían en retirada o se refugiaban en sus castillos para no arriesgarse a entrar en combate en nombre de un rey a quien muchos de ellos despreciaban. Quienes tomaron las armas recibieron un castigo brutal: un caballero joven y valiente, Samwell Ríos, hijo natural de Tommen Tully, señor de Aguasdulces, reunió un pequeño ejército y se enfrentó al rey Harwyn en Piedra Caída, pero la carga de Mano Dura desbarató su formación y la huida se cobró cientos de ahogados. A Ríos le cortaron a hachazos por la mitad, para poder enviar una parte a su padre y otra a su madre.

Lord Tully abandonó Aguasdulces sin presentar batalla y huyó con todos sus hombres para unirse a las tropas que se estaban congregando en el Torreón del Árbol de los Cuervos al mando de lady Agnes Blackwood y sus hijos, pero cuando lady Agnes cargó contra los hombres del Hierro su beligerante vecino lord Lothar Bracken cayó con todas sus fuerzas sobre la retaguardia y provocó una desbandada general. Capturada lady Agnes, junto a dos de sus hijos, fue entregada al rey Harwyn, que la obligó a ver cómo estrangulaba con sus propias manos a ambos jóvenes. Aun así, de ser ciertos los relatos, no lloró. «Tengo más hijos —le dijo al rey de las islas del Hierro—. El Árbol de los Cuervos seguirá existiendo mucho después de que seáis derrocados, tú y los tuyos, y os destruyan. Tu linaje acabará en sangre y fuego».

Lo más probable es que este discurso profético sea un invento posterior, incorporado a la historia por algún bardo o narrador. Lo que sabemos de cierto es que Harwyn Mano Dura quedó tan impresionado por la entereza de su prisionera que se brindó a salvarle la vida y tomarla como esposa de sal. «Prefiero tener dentro tu espada que tu polla», respondió lady Agnes, y Harwyn Mano Dura dio cumplimiento a su deseo.

La desbandada del ejército de lady Blackwood supuso el fin de la resistencia de los señores de los ríos a los hombres del Hierro, pero no el de los combates, ya que para entonces la noticia de la invasión ya había llegado a oídos del rey Arrec Durrandon, en la lejana Bastión de Tormentas, y tras reunir un formidable ejército el rey de la tormenta marchó presto hacia el norte para enfrentarse al enemigo.

Eran tales las ansias de este joven rey por encontrarse cara a cara con los hombres del Hierro que en seguida adelantó a su propio convoy de provisiones, craso error, tal como descubrió al cruzar el Aguasnegras y encontrarse cerrados todos los castillos, sin comida ni forraje en ningún sitio, solo ciudades en llamas y campos ennegrecidos.

A esas alturas muchos de los señores de los ríos se habían unido a los hombres del Hierro, y al mando de los señores de Goodbrook, Paege y Vypren cruzaron con sigilo el Aguasnegras y se abatieron sobre el lento convoy de provisiones antes de que llegase al río, dispersando la retaguardia del rey Arrec y apoderándose de sus víveres.

Fue, por consiguiente, un ejército famélico y titubeante el que al fin se enfrentó con Harwyn Mano Dura en Buenmercado, donde se le habían unido Lothar Bracken, Theo Charlton

y una veintena de otros señores del río. El rey Arrec tenía más soldados que sus enemigos, pero sus hombres estaban fatigados por los días de marcha, confusos y desanimados, y su rey pronto daría muestras de testarudez e indecisión. El desenlace de la batalla fue una sonora derrota para los guerreros de la tormenta. Arrec se libró de la carnicería, pero en la refriega murieron dos de sus hermanos, y el dominio de las tierras del Tridente por Bastión de Tormentas acabó de modo brusco y sangriento.

Grande, dicen, fue el regocijo entre el pueblo llano de las tierras de los ríos, cuyos señores, envalentonados, se levantaron contra las pocas y pequeñas guarniciones de hombres de la tormenta que seguían repartidas por la región y las expulsaron o pasaron por la espada. En Septo de Piedra, relatan los cronistas, doblaban día y noche las campanas, y bardos y hermanos mendicantes iban de pueblo en pueblo para proclamar que los hombres del Tridente volvían a ser sus propios dueños.

Poco duraron sin embargo estos festejos. Se ha dicho, en Seto de Piedra donde más, que lord Lothar Bracken había hecho causa común con los hombres del Hierro por creer que Mano Dura le haría rey tras la expulsión de los hombres de la tormenta, pero no hay un solo testimonio escrito que respalde esta versión. Además, no parece muy probable, pues no era Harwyn Hoare de los que repartían coronas. Como Arlan III Durrandon tres siglos antes, Harwyn reclamó las tierras de los ríos para sí. Los señores de los ríos que habían luchado a su lado no hicieron sino intercambiar a un señor por otro, con el agravante de que su nuevo amo era más severo, cruel y exigente que el anterior.

Medio año después, de hecho, Lothar Bracken fue de los primeros en aprender la lección, cuando intentó rebelarse contra Mano Dura. Solo se le unieron unos cuantos señores de poca monta, y el rey Harwyn le infligió una cruda derrota, saqueó y despreció Seto de Piedra y colgó a lord Bracken dentro de una jaula de cuervos durante casi un año, dejándole morir lentamente de hambre.

Más avanzada ya su vida, el rey Arrec protagonizó dos tentativas de cruzar el Aguasnegras y recuperar lo perdido, pero no tuvo éxito. Lo mismo procuró su primogénito y sucesor, Arlan V, que murió en el intento.

Harwyn Mano Dura gobernó hasta su muerte las tierras de los ríos. (Falleció en el lecho a los sesenta y cuatro años, mientras se gozaba carnalmente en una de sus muchas esposas de sal.) Le sucedieron su hijo y su nieto, que prosiguieron el brutal dominio de los pueblos del Tridente por los hombres del Hierro. El nieto de Harwyn, Harren el Negro, pasó casi toda su vida en las tierras de los ríos, construyendo la gigantesca fortaleza que llevaría su nombre, entre esporádicos regresos a las islas del Hierro.

Así estaban las cosas cuando desembarcó Aegon el Conquistador y puso fin a Harren y la casa Hoare. El dominio de las tierras de los ríos por los hombres del Hierro concluyó en el holocausto que se cebó en Harrenhal, y tras el que Aegon nombró a Edmyn Tully de Aguasdulces, primero de los señores de los ríos que rindió pleitesía a los Targaryen, señor supremo del Tridente, a la vez que reducía al vasallaje a los demás señores. La corona la retuvo para sí. No habría más reyes que Aegon en Poniente.



Arrec, rey de la Tormenta, observando la batalla de Buenmercado.

LA CASA TULLY

Los Tully de Aguasdulces no fueron nunca reyes, aunque en los libros de linajes aparezcan varios lazos con las dinastías del pasado. Tal vez fueran estos viejos vínculos los que pusieron a la casa Tully en la senda de convertirse en señores supremos del Tridente con Aegon I.

El apellido Tully aparece en diversas crónicas y anales del Tridente desde la época de los primeros hombres, en que el primer Edmure Tully y sus hijos lucharon junto al Martillo de Justicia, Tristifer IV Mudd, en muchas de sus noventa y nueve victorias. A la muerte de Tristifer, ser Edmure se pasó al más poderoso de los conquistadores ándalos, Armistead Vance, de quien su hijo Axel recibió tierras en la confluencia del Forca Roja y uno de sus tributarios, el raudo Piedra Caída. Fue ahí donde fundó su solar lord Axel, en un castillo rojo al que puso el nombre de Aguasdulces.



Las armas de la casa Tully (centro) y de algunas casas destacadas del pasado y del presente (desde arriba en el sentido de las agujas del reloj): Mallister, Mooton, Darry, Mudd, Piper, Strong, Vance, Bracken, Blackwood, Whent, Lothston y Frey.

Pronto se vio que gracias a su ubicación Aguasdulces tenía un gran valor estratégico, y los reyezuelos que habían llenado de trifulcas la época de la anarquía no tardaron en competir por el apoyo de la casa Tully. Axel y sus descendientes adquirieron riqueza y poder, y con el paso del tiempo se erigieron en baluartes de muchos reyes de los ríos, ya que defendían las marcas occidentales del Tridente contra el reino de la Roca.

En la época en que los reyes de la tormenta salieron victoriosos de su guerra final contra el último rey de los Ríos y de las Montañas, los Tully figuraban entre los principales señores de las tierras de los ríos. En aquellas guerras fueron destruidas algunas casas nobles, pero una vez desposeídos los Teague la mayoría hincó la rodilla ante los reyes de la tormenta, y los Tully no fueron la excepción. Pronto ocuparon cargos destacados y puestos de confianza.

Aguasdulces capeó los reinados de los reyes de la tormenta y sobrevivió, en gran medida intacta, a la conquista subsiguiente de los hombres del Hierro. Menos suerte tuvieron otras casas poderosas. Una década antes de la Conquista de Aegon, los Blackwood y los Bracken se enzarzaron de nuevo, por su sempiterna enemistad, en una guerra privada. Hasta entonces sus señores del Hierro habían ignorado casi siempre los conflictos entre sus vasallos. Es más: si es

cierto lo que cuenta la *Crónica del Hierro*, Harwyn Mano Dura solía enfrentar a propósito a sus abanderados, con el objetivo de mermar sus fuerzas.

Esta vez, sin embargo, la pendencia fue un estorbo para la construcción de Harrenhal, motivo que bastó a Harren el Negro para zanjarla con severidad. Por eso cuando Aegon el Conquistador marchó sobre Harrenhal, los Tully de Aguasdulces eran, de entre los señores de los ríos que aún quedaban, los de mayor poder.

LISTA DE LAS CASAS QUE EN ALGÚN MOMENTO HAN GOBERNADO LAS TIERRAS DE LOS RÍOS, SEGÚN NARRAN LAS CRÓNICAS

CASA FISHER, de Isla Brumosa

CASA BLACKWOOD, del Árbol de los Cuervos

CASA BRACKEN, de Seto de Piedra

CASA MUDD, de Piedrasviejas (última dinastía de los primeros hombres que gobernó las tierras de los ríos)

CASA JUSTO

CASA TEAGUE (últimos reyes de los Ríos y de las Montañas naturales de las tierras de los ríos)

CASA DURRANDON, de Bastión de Tormentas

CASA HOARE, de las islas del Hierro

Merecida es la triste fama de la enemistad entre los Blackwood y los Bracken, pues se remonta a miles de años antes de la llegada de los ándalos. Sus orígenes son disputados, y los envuelve la leyenda. Los Blackwood dicen que eran reyes, y que los Bracken apenas pasaban de ser unos señores de segundo rango, deseosos de traicionarlos y derrocarlos. Lo mismo dicen más o menos los Bracken de los Blackwood. Parece cierto que ambas eran casas reales del Tridente, y poca duda cabe de que su enemistad, arraigada hasta extremos legendarios, nació de alguna causa. Poderosos como eran, han llevado su enfrentamiento hasta nuestros días, y ello a pesar de que han sido muchos los reyes que han tratado de mediar. Incluso el Viejo Rey, Jaehaerys el Conciliador, fracasó

en su tentativa de frenar esta guerra interminable, ya que la paz por él forjada no perduró mucho más allá del final de su reinado.

Cuarenta años de dominio de Harren el Negro, que trajeron penurias y millares de muertes, no le habían ganado mucho afecto en las tierras de los ríos, de modo que la llegada de Aegon fue anunciada por el acogimiento a sus banderas de una gran multitud de señores de menor o mayor importancia, afanosos por derrocar a su cruel rey extranjero. El primero de todos era Edmyn Tully. Al arder Harrenhal y exinguirse el linaje de Harren el Negro, Aegon confió el gobierno de las tierras de los ríos a lord Edmyn, y hubo incluso quien aconsejó otorgarle el dominio de las islas del Hierro, aunque no llegó a cumplirse la propuesta.

Mucho hizo lord Edmyn por subsanar los daños que dejaba Harren tras de sí. Se forjaron nuevos vínculos, como en el caso de Quenton Qoherys, recién nombrado lord: antiguo maestro de armas de Rocadragón, y en esos momentos señor de las ruinas de Harrenhal y sus considerables tierras, tomó por esposa a la hija de lord Tully. (En años venideros, sin embargo, resultó ser un lazo problemático, que solo mitigó el rápido y triste final de la casa Qoherys.) También fue en 7 DC cuando lord Edmyn inició sus dos años como mano del rey, que acabaron con su dimisión y su regreso a Aguasdulces, junto a su familia.

Durante los siguientes años los varones de la casa Tully intervinieron en muchos de los actos de los primeros reyes Targaryen. Cuando el rey Aenys I se hospedó en Aguasdulces, y Harren el Rojo mató a Gargon el Invitado, fue a los Tully y sus abanderados a quienes recurrió su majestad para tratar de arrebatar Harrenhal al rey proscrito. Más tarde los Tully (junto con los Harroway, titulares de Harrenhal a la sazón) aportaron una parte del ejército que rodeó y derrotó al príncipe Aegon y su dragón Azogue durante la guerra contra su tío Maegor el Cruel.



La muerte del príncipe Aegon y de su dragón, Azogue.

LOS SEÑORES DE HARRENHAL

Lord Gargon, segundo y último señor Qoherys de Harrenhal, era nieto de lord Quenton. Reputado mujeriego, se ganó el sobrenombre de «el Invitado» por su costumbre de asistir a todas las bodas dentro de sus dominios, a fin de poder aprovecharse del derecho del señor a la primera noche. No es de extrañar, entonces, que el padre de una doncella desflorada por lord Gargon abriese una puerta lateral a Harren el Rojo y su banda de forajidos, ni que Gargon fuese castrado antes de morir. En años venideros Harrenhal se labró la fama de estar maldito, debido al triste fin que sufrieron muchas de las casas que lo regentaron:

La casa Harroway

Tras recibir Harrenhal en el reinado de Aenys I, a la muerte de Gargon Qoherys, lord Lucas Harroway casó con Maegor a su hija Alys, que se convirtió en una de las reinas del monarca, mientras su padre ejercía de mano del rey hasta que Maegor el Cruel mandó matarlos a ellos y todo su linaje.

La casa Torres

Después de destruir la casa Harroway, el rey Maegor decretó que el castillo correspondería al más fuerte de sus caballeros, aunque no todas sus tierras. Veintitrés caballeros de su corte se disputaron el premio en las ensangrentadas calles de la Aldea de Lord Harroway. El vencedor fue ser Walton Torres, a quien fue entregado el solar, aunque murió poco después a causa de sus heridas. Dos generaciones más tarde finaba su linaje, al morir sin herederos el último lord Torres.

La casa Strong

Lyonel Strong, afamado guerrero, pero hombre también de grandes dotes naturales, que en la Ciudadela había obtenido seis eslabones para su cadena, recibió el título de lord durante el reinado de Jaehaerys I. Fue primero consejero de leyes y después mano de Viserys I, mientras sus hijos se involucraban profundamente en la corte. Tanto ser Lyonel como su heredero, ser Harwyn, murieron a causa de un incendio declarado en Harrenhal, dejando el señorío en manos del hijo menor, Larys Strong. Larys sobrevivió a la Danza de los Dragones, pero no al Juicio del Lobo.

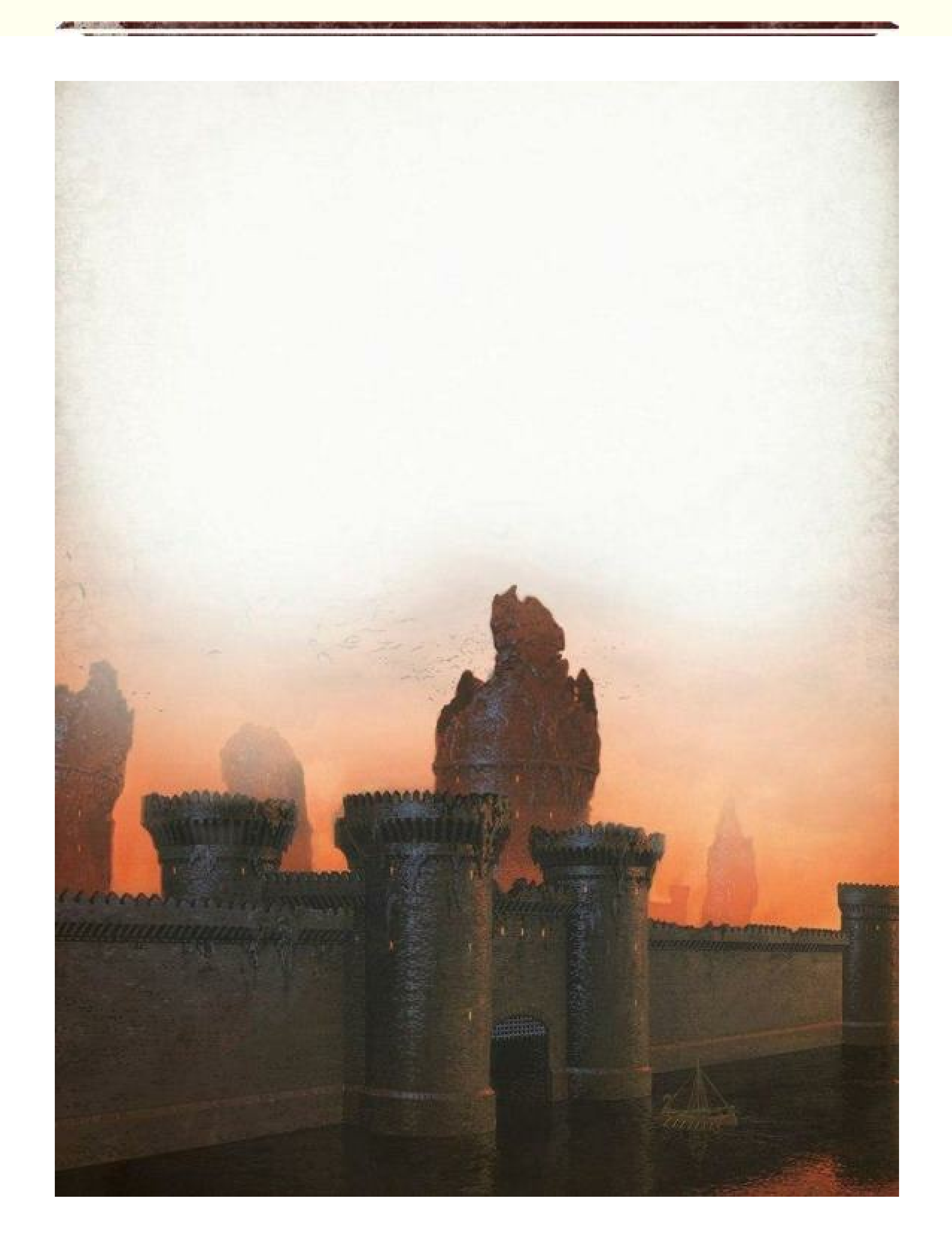
La casa Lothston

Ser Lucas Lothston (maestro de armas en la Fortaleza Roja) recibió el solar como regalo del rey Aegon III en 151 DC. Recién casado con lady Falena Stokeworth, tras el escándalo de las relaciones de esta última con el príncipe Aegon, el futuro Aegon el Indigno, Lothston abandonó poco después la corte con su esposa. Durante el reinado de

Aegon regresó a Desembarco del Rey y fue mano durante menos de un año hasta que Aegon volvió a expulsarlo de la corte, junto con su esposa y su hija. Su linaje desembocó en la locura y el caos, a causa de la dedicación de lady Danelle Lothston a las artes negras durante el reinado de Maekar I.

La casa Whent

Caballeros al servicio de los Lothston, recibieron Harrenhal en recompensa por su participación en la caída de estos últimos. Han conservado hasta hoy el señorío, pero los ha marcado la tragedia.



El gran castillo de Harrenhal.



Lord Forrest Frey yendo a la guerra.

Fue en los primeros días de la Danza cuando el príncipe Daemon Targaryen condujo a las fuerzas de la reina Rhaenyra a una victoria incruenta en Harrenhal, castillo que tomó y que convirtió en punto de reunión para los partidarios de la reina. En las tierras de los ríos abundaban estos últimos: millares de ellos se sumaron al ejército del príncipe en nombre de Rhaenyra, y entre todos destacaba el poderoso caballero lord Forrest Frey, que en otros tiempos había pretendido a Rhaenyra. Los Frey no eran una casa antigua. Se habían señalado unos seiscientos años antes y tenían sus orígenes como linaje en un señor de escaso relieve que había tendido un precario puente de madera en la parte más estrecha del Forca Verde. Con el aumento de la riqueza y la influencia de la familia aumentó también la popularidad del vado, y en poco tiempo el castillo pasó de consistir en una sola torre con vistas al puente a estar compuesto de dos torres imponentes, entre las que pasaba el río. Estas dos fortalezas, que hoy se conocen como los Gemelos, se cuentan entre las más inexpugnables del reino. Lord Forrest luchó con gallardía por la reina, de quien había estado enamorado, hasta que en el Festín de los Peces fue uno de los muchos señores y caballeros caídos en la más sangrienta batalla de la guerra. Su viuda, lady Sabitha, de la casa Vypren, se reveló como una mujer temible por su valentía y tristemente famosa por su nula compasión. Según Champiñón era «una arpía de la casa Vypren de rasgos y lengua afilados, que prefería ir a caballo que bailar, vestía malla en vez de seda y disfrutaba matando a los hombres y besando a las mujeres».

Poco tardó Aguasdulces, sin embargo, en resentirse de la férula del rey Maegor. Mientras los enemigos del rey se levantaban a su alrededor, los Tully se acogieron a los estandartes del príncipe Jaehaerys Targaryen, hijo del difunto príncipe Aegon, durante el último año del reinado de su cruel tío.

Durante los siguientes años los Tully siguieron dejando huella en la historia. En el Gran Consejo de 101 DC lord Grover Tully se pronunció a favor del príncipe Viserys Targaryen como sucesor de Jaehaerys I, por encima de Laenor Velaryon. En 129 DC, cuando estalló la Danza de los Dragones, el anciano señor se mostró fiel a sus principios y al rey Aegon II, pero en aquel entonces ya era viejo, y estaba postrado en el lecho, y su nieto ser Elmo lo desafió y mandó cerrar las puertas del castillo y no sacar los estandartes.



Ser Elmo Tully.

Más tarde, durante la Danza, ser Elmo Tully llevó a los señores de los ríos a la segunda batalla de Tumbleton, pero lo hizo del lado de la reina Rhaenyra, no del rey Aegon II. La batalla se saldó con una victoria, por lo menos parcial, y poco después murió su abuelo, dejando finalmente a ser Elmo como señor de Aguasdulces. Sin embargo no disfrutó mucho tiempo de su posición, ya que murió cuarenta y nueve días después, en plena marcha, dejando como sucesor a su joven hijo ser Kermit.

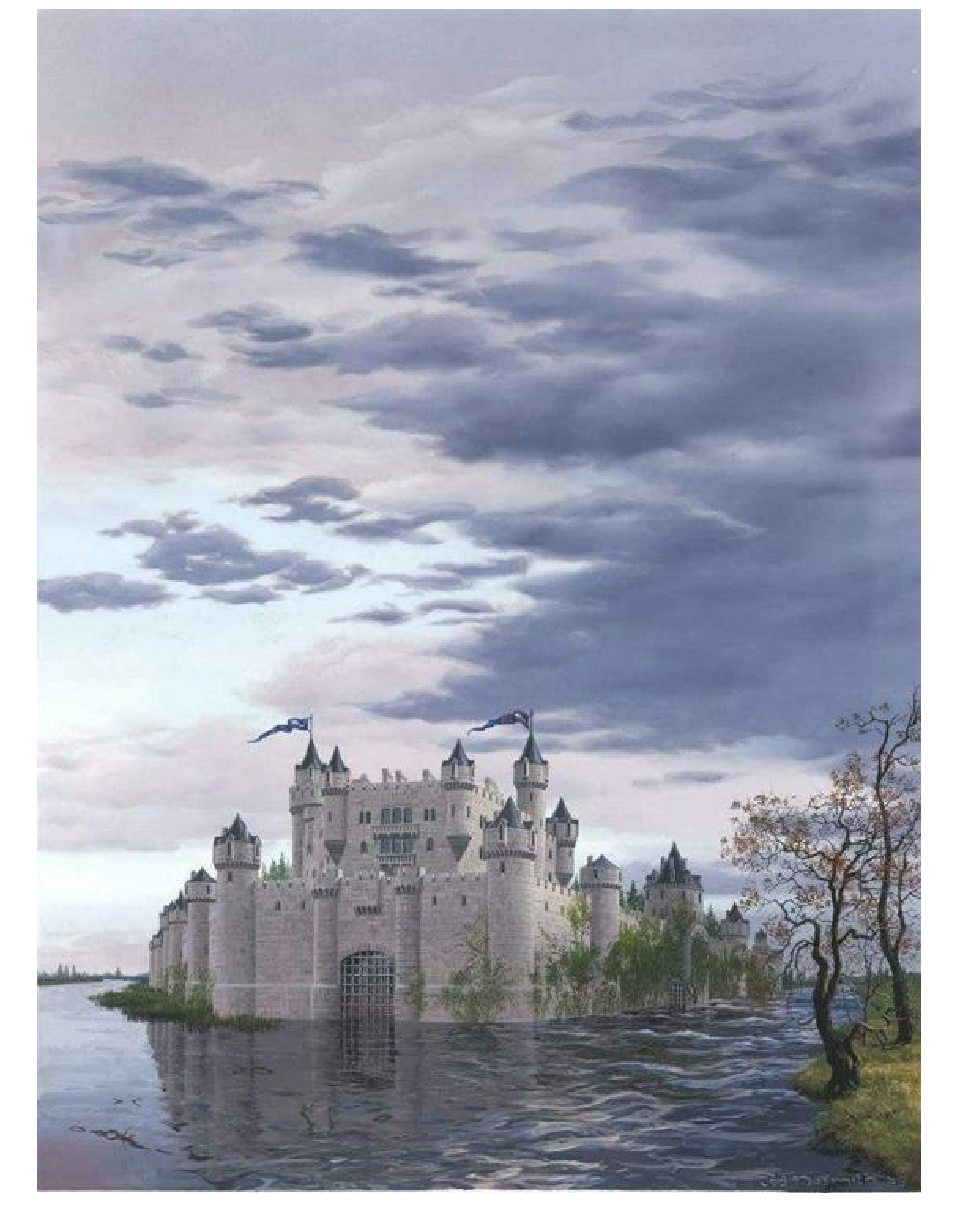
Lord Kermit llevó a los Tully al ápice de su poder. Vital y atrevido, luchó sin descanso por la reina Rhaenyra y su hijo, el príncipe Aegon, futuro Aegon III. Comandó el ejército que cayó sobre Desembarco del Rey en los últimos días de la guerra, y fue él quien mató personalmente a lord Borros Baratheon en la batalla final de la Danza de los Dragones.

Tras él, sus sucesores gobernaron lo mejor que pudieron, pero Aguasdulces nunca volvió a tener el protagonismo de aquellos años. Leal a la casa Targaryen durante todas las rebeliones de los Fuegoscuro, la casa Tully acabó desapegándose de los reyes dragón durante la locura del rey Aerys II Targaryen. Lord Hoster Tully se unió a Robert Baratheon y sus rebeldes y, entregando las manos de sus hijas a lord Jon Arryn, del Nido de Águilas, y lord Eddard Stark, de Invernalia, ayudó a cimentar la alianza que llevó a Robert al Trono de Hierro.

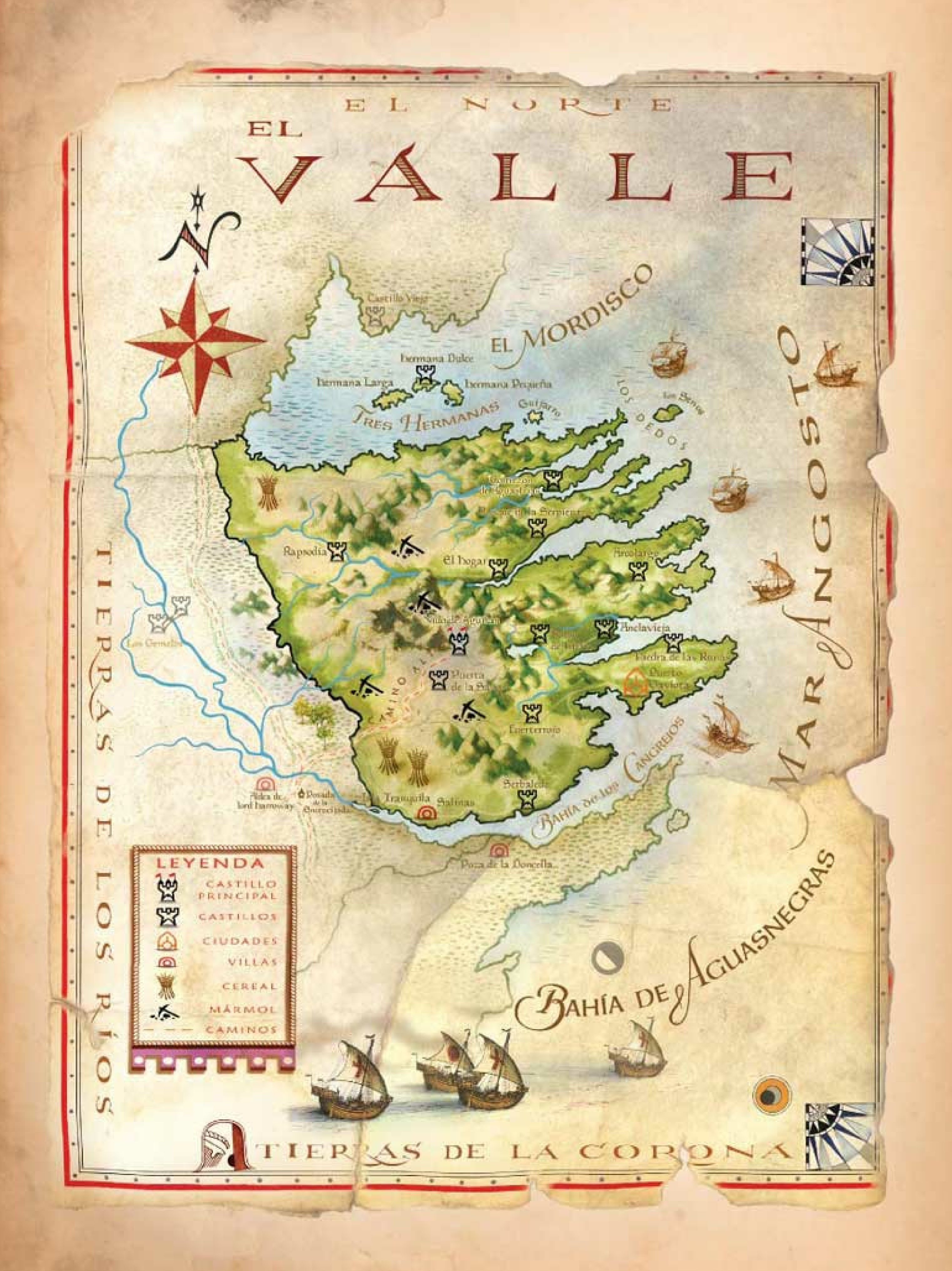
AGUASDULCES

En comparación con los grandes castillos-fortaleza de otras casas importantes, el solar de la de Tully es pequeño. No se trata ni siquiera del mayor de las tierras de los ríos, puesto que las inmensas ruinas de Harrenhal, construido por Harren el Negro, podrían contener diez Aguasdulces.

En contrapartida, Aguasdulces es de recia y buena construcción, y al hallarse en la confluencia de dos ríos y estar rodeada de aguas profundas en dos lados, resulta sumamente difícil de asaltar. Pese a los muchos asedios a los que ha estado expuesta a lo largo de los siglos, pocos la han tomado, y jamás por asalto. Una de las claves de la fortaleza del castillo es el foso que hay a los pies de su muralla occidental, donde se abre la entrada principal. Fosos los hay en muchos castillos de los Siete Reinos, pero pocos se han dotado de un complejo sistema de compuertas que permita inundarlos cuando se desee. Es algo que confiere al de Aguasdulces una profundidad y anchura al alcance de muy pocos. Con su foso inundado a toda su capacidad, Aguasdulces se convierte en una isla poco menos que invulnerable a los asaltos.



Aguasdulces



EL NORTE
EL VALLE
Castillo Viejo
EL MORDISCO
Hermana Dulce
Hermana Larga
Hermana Pequeña
TRES HERMANAS
Guijarro
LOS DEDOS
Las Sirvas
Rapsodia
El Hogar
Arcolargo
Anclavieja
Piedra de las Runas
Puerto Gaviota
Puerta de la Sangre
CAMINO ALTO
Fuerterrojo
Serbaleda
BAHÍA DE LOS CANGREJOS
Tranquila
Salinas
Aldea de lord Harroway
Posada de la Encrucijada
Poza de la Doncella
Los Gemelos
MAR ANGOSTO
TIERRAS DE LOS RÍOS
BAHÍA DE AGUASNEGRAS
TIERRAS DE LA CORONA
LEYENDA
CASTILLO PRINCIPAL
CASTILLOS
CIUDADES
VILLAS
CEREAL
MÁRMOL
CAMINOS

El Valle

EL LARGO VALLE de Arryn (dilatado y fértil, rodeado por las cumbres gris verdoso de las imponentes montañas de la Luna) es tan rico como bello, razón quizá de que los primeros invasores ándalos optasen por desembarcar en él después de cruzar el mar Angosto, según demuestran las piedras con imágenes de estrellas, espadas y hachas (o martillos, a decir de algunos) que se encuentran a lo largo y ancho de los Dedos. En el libro sagrado de la Fe, *La estrella de siete puntas*, cuando Hugor de la Colina recibe su visión de la abundancia de la que algún día gozarán los ándalos, se habla de «una tierra dorada entre altísimas montañas».

Aislado del resto de Poniente por sus altas cumbres, el Valle era el escenario perfecto para que los ándalos forjasen sus primeros reinos en la nueva tierra. Los primeros hombres que lo habitaron antes que ellos, lucharon con ahínco contra estos conquistadores llegados por el mar, pero en aquellos tiempos el Valle estaba escasamente poblado y pronto se encontraron en inferioridad numérica en todos los combates. Dicen los bardos que en cuanto se le prendía fuego a un barcoluengo, o se lanzaba al mar, emergían otros diez del alba. Tampoco en celo eran rivales los primeros hombres de los invasores, y sus hachas de bronce y cotas de escamas de bronce se revelaron muy inferiores a las espadas de acero y a la malla de hierro de los ándalos.

Por si fuera poco, cuando los primeros ándalos pusieron el pie en tierra, con la estrella de siete puntas pintada (o en algunos casos incisa) en el pecho, el Valle y las cumbres circundantes se repartían en decenas de pequeños reinos. Divididos por viejas rencillas, los reyes de los primeros hombres, lejos de unirse ante la aparición de los primeros invasores, trataron de utilizarlos en sus guerras intestinas (muy común insensatez que se repetiría a medida que los ándalos se fueron extendiendo por Poniente).

Dywen Shell y Jon Brightstone, aspirantes ambos al título de rey de los Dedos, llegaron al extremo de pagar a jefes ándalos para que cruzasen el mar con la intención de usar sus espadas contra su rival, pero ocurrió lo contrario: los jefes se volvieron en contra de sus anfitriones, y en el plazo de un año Brightstone fue hecho cautivo, torturado y decapitado, y Shell asado vivo dentro de su gran sala de madera. Un rey ándalo de nombre Corwyn Corbray tomó por esposa a la hija del primero, y a su mujer la tuvo para calentarle la cama. Este Corwyn se enseñoreó de los Dedos (si bien, a diferencia de muchos de sus seguidores, no tomó jamás el nombre de rey, al que prefirió un título más modesto como era el de «señor de los Cinco Dedos»).

Más al sur, la rica ciudad portuaria de Puerto Gaviota, en la bahía de los Cangrejos, tenía por señor a Osgood Shett, el tercero de su nombre, viejo y curtido guerrero que se adjudicaba el jactancioso título de Rey de los Verdaderos Hombres, el cual, supuestamente, se remontaba a la mismísima Era del Amanecer, diez mil años atrás. A pesar de que Puerto Gaviota parecía segura tras sus gruesas murallas de piedra, el rey Osgood y sus predecesores libraban desde hacía tiempo una guerra intermitente contra los reyes de Bronce de Piedra de las Runas, sus vecinos, más poderosos y de casa no menos antigua ni ilustre. Yorwick Royce, el sexto de su nombre, había pretendido a la Corona Rúnica al morir tres años antes su señor, y se había revelado como un enemigo temible al derrotar a los Shett en diversas batallas y hacer que se

refugiasen en el interior de sus murallas.

El rey Osgood cometió la imprudencia de pedir ayuda a Andalia para recuperar lo perdido. Deseoso de evitar la misma suerte que Shell y Brightstone, quiso ganarse a sus aliados con lazos de sangre, no de oro, y así entregó a su hija en matrimonio al rey ándalo Gerold Crafton, tomó por esposa a la hija mayor de ser Gerold, y a otra de las hermanas la casó con su hijo y heredero. Todas las bodas fueron oficiadas por septones y se hicieron por el rito de los Siete del Otro Lado del Mar. Shett llegó al extremo de convertirse a la Fe y jurar que si los Siete le otorgaban la victoria construiría un gran septo en Puerto Gaviota. Acto seguido salió al encuentro del rey de Bronce con sus aliados ándalos.

Lo cierto es que el rey Osgood se alzó con la victoria, pero no sobrevivió a la batalla, y más tarde se rumoreó entre los habitantes de Puerto Gaviota y otros primeros hombres que fue el mismísimo ser Gerold quien le dio muerte. A su regreso a la ciudad el caudillo ándalo reclamó la corona de su suegro, derrocando al joven Shett, a quien recluyó en su dormitorio hasta que dejara encinta a la hija de ser Gerold (tras lo cual el padre desaparece de las páginas de la historia).

Cuando se rebeló Puerto Gaviota, el rey Gerold sofocó las protestas con brutalidad. Pronto las alcantarillas de la ciudad se enrojecieron con la sangre de los primeros hombres, y mujeres, y niños. Los muertos fueron arrojados a la bahía para que se los comieran los cangrejos. El dominio de la casa Grafton se mantuvo sin disputa durante varios años, pues ser Gerold, sorprendentemente, resultó ser un gobernante sabio y sagaz, bajo el que la población adquirió una gran prosperidad, al igual que con sus sucesores, tanto que se convirtió en la primera y única ciudad del Valle.

No todos los señores y reyes de los primeros hombres tuvieron la imprudencia de invitar a sus moradas y castillos a los conquistadores. Entre quienes optaron por luchar destaca el ya citado rey de Bronce, Yorwick I de Piedra de las Runas, que condujo a los Royce a una notable serie de victorias sobre los ándalos. En una ocasión destrozó siete barcoluengos que se habían atrevido a desembarcar en sus costas, y adornó las paredes de Piedra de las Runas con las cabezas de sus capitanes y sus tripulantes. Sus herederos dieron continuidad a la lucha, y las guerras entre los primeros hombres y los ándalos se prolongaron durante generaciones.

El último de los reyes de Bronce fue el nieto de Yorwick, Robar II, quien, pese a heredar Piedra de las Runas de su padre menos de quince días antes de su decimosexto día del nombre, demostró tal fiereza, astucia y don de gentes que a punto estuvo de frenar la invasión ándala.

Para entonces los ándalos controlaban tres cuartas partes del Valle, y habían empezado a luchar entre ellos, como ya hicieran los primeros hombres. En su desunión, Robar Royce vio una oportunidad. Quedaban por el Valle algunos focos de resistencia entre los primeros hombres, señaladamente los Redfort de Fuerterrojo, los Hunter de Arcolargo, los Belmore de Rapsodia y los Coldwater de Comezón de Aguasfrías. Robar fue aliándose con ellos, y con muchos clanes y casas de menor importancia, a los que atrajo a su causa mediante matrimonios, concesiones de tierras, oro y (en una célebre ocasión) venciendo en puntería a lord Hunter en un concurso de tiro al arco. (Dice la leyenda que el rey Robar hizo trampa.) Tanta labia tenía que se granjeó el apoyo, incluso, de Ursula Upcliff, renombrada hechicera que se presentaba

como esposa del Rey Pescadilla.

Muchos de los señores que se congregaron bajo sus estandartes habían sido reyezuelos, pero prescindieron de coronas para hincar la rodilla ante Robar Royce y proclamarle Gran Rey del Valle, los Dedos y las montañas de la Luna.

Unidos finalmente como un solo pueblo y bajo un solo gobernante, los primeros hombres encadenaron una serie de aplastantes victorias contra sus conquistadores, divididos y pendencieros. El rey Robar tuvo el acierto de no intentar atacar en todas partes a los ándalos para expulsarlos de sus costas, sino que se enfrentó uno por uno con sus enemigos, y en muchos casos hizo causa común con un caudillo ándalo para acabar con otro.



La Batalla de las Siete Estrellas.

El primero en caer fue el rey de los Dedos. Cuenta la leyenda que fue el propio rey Robar quien mató a Qyle Corbray tras arrancarle de la mano su famosa espada, Dama Desesperada. La recuperación de Puerto Gaviota se hizo por asalto, cuando Robar envió al interior de sus murallas a su propia hermana para convencer a los Shett y abrir las puertas de la ciudad. El siguiente en enfrentar al poder renacido de los primeros hombres fue el Martillo de las Colinas, como se hacía llamar el rey ándalo que dominaba el extremo oriental del Valle: cayó ante el ejército del rey Robar al pie de las murallas de Roble de Hierro, y por unos instantes de gloria pareció que los primeros hombres, encabezados por aquel monarca valeroso y joven, podrían reconquistar sus tierras.

No fue así. Robar acababa de obtener la última de sus victorias, pues los otros señores y reyezuelos ándalos se dieron cuenta al fin del peligro en que estaban, y fueron ellos esta vez quienes prescindieron de sus diferencias para hacer causa común y unirse bajo los estandartes de un único caudillo. El hombre elegido para guiarlos no era rey, ni príncipe, ni aun señor, sino un caballero de nombre ser Artys Arryn. Joven, de la edad del rey Robar, gozaba entre sus pares de la consideración de ser el mejor guerrero de su época; manejaba como nadie la espada, la lanza y la maza, y como dirigente era sagaz y lleno de recursos, amado por cuantos luchaban a su lado. Pese a ser de pura sangre ándala, ser Artys había nacido en el Valle, a la sombra de la Lanza del Gigante, donde volaban los halcones entre picos recortados. Llevaba en su escudo una luna y un halcón, y su yelmo de plata estaba decorado con alas de la misma ave. El Caballero

del Halcón, le llamaban, y siguen llamándole.

Para tratar de lo que sucedió a continuación debemos regresar al ámbito de las canciones y leyendas. Dicen los bardos que los dos ejércitos chocaron al pie de la Lanza del Gigante, a una legua de la casa donde había nacido ser Artys. A pesar de la igualdad numérica tenía ventaja defensiva Robar Royce, por hallarse en posición más elevada, de espalda a la montaña.

Los primeros hombres, que habían llegado días antes que los ándalos, habían hecho zanjas delante de sus filas y las habían sembrado de estacas afiladas (embadurnadas de vísceras y de excrementos, según la relación que hace de la batalla el septón Mallow). En su mayoría iban a pie. En jinetes, los ándalos los aventajaban diez a uno, además de tener mejores armas y armaduras. Si no mienten los relatos, llegaron tarde a la batalla. El rey Robar los había buscado tres días antes, y desde entonces había repetido la búsqueda a diario.

Cuando aparecieron por fin las tropas ándalas ya anochecía. Montaron sus tiendas a media legua de sus enemigos, pero incluso con tan poca luz Robar Royce avizoró al caudillo enemigo. Con su armadura plateada y su yelmo con alas, el Caballero del Halcón era inconfundible, incluso desde lejos.

Agitada sería, qué duda cabe, la noche en ambos campos, pues nadie ignoraba que al romper el alba estallaría la batalla, de la que dependía el futuro del Valle. Era una noche muy oscura, por las nubes que llegaban del este y tapaban la luna y las estrellas. La única luz era la de los cientos de fogatas que ardían en los campamentos, a ambos lados de un río de oscuridad. De vez en cuando, aseguran los bardos, lanzaban una flecha al aire los arqueros de uno u otro bando, con la esperanza de que diese en algún enemigo; lo que no dicen es si corrió algo de sangre a causa de estos disparos a ciegas.

Cuando empezó a aclarar a oriente los hombres se levantaron de sus lechos de piedra, vistieron sus armaduras y se prepararon para la batalla. De pronto sonó un grito en el campamento ándalo. Al oeste se había visto una señal: siete estrellas que resplandecían en el cielo gris del alba. «¡Los dioses están con nosotros! —fue el grito que brotó de mil gargantas—. ¡La victoria es nuestra!». Al son de las trompetas la vanguardia de los ándalos cargó por la ladera con los estandartes al viento. Los primeros hombres, sin embargo, no se mostraron en nada consternados por la aparición de la señal del cielo. Se mantuvieron firmes y empezó la batalla, cruenta y salvaje como pocas o como ninguna otra en la larga historia del Valle.

Siete veces, cuentan los bardos, embistieron los ándalos, y seis los rechazaron los primeros hombres; pero el séptimo ataque, encabezado por un gigante aterrador de nombre Torgold Tollett, rompió las filas enemigas. Torgold el Sombrío, le llamaban, pero hasta su nombre era en chanza, pues escrito está que entró en batalla riéndose, desnudo de la cintura para arriba, con una estrella de siete puntas grabada a sangre en el pecho y un hacha en cada mano.

Según las canciones, Torgold desconocía el miedo y el dolor. Pese a sangrar por veinte heridas hizo un tajo rojo entre los más fieros guerreros de lord Redfort, y a continuación le cortó el brazo por el hombro a este último, de una sola incisión. Tampoco le afectó la aparición, a lomos de un caballo rojo sangre, de la hechicera Ursula Upcliff, que lo maldijo. Para entonces Torgold tenía las manos vacías, pues había dejado clavadas las dos hachas en el pecho de un enemigo, pero según los bardos saltó sobre el caballo de la bruja, tomó su cabeza entre las

manos ensangrentadas y se la arrancó de los hombros, mientras ella pedía auxilio a gritos.

A partir de entonces reinó el caos. No dejaban de entrar ándalos por el boquete en las filas de los primeros hombres. Parecía que tuviesen a mano la victoria, pero Robar Royce no se dejó vencer tan fácilmente. Allá donde otro se habría batido en retirada para reagruparse, o habría emprendido la huida, el Gran Rey ordenó un contraataque que encabezó personalmente, flanqueado por sus paladines. Tenía en sus manos a Dama Desesperada, la temible espada arrancada de las manos muertas del rey de los Dedos. Sembrando la muerte a su paso llegó hasta Torgold el Sombrío y se dispuso a darle una estocada en la cabeza. Tollett quiso aferrar la espada sin dejar de reír, pero Dama Desesperada le cortó las manos y se alojó en su cráneo.

El gigante, cuentan los bardos, murió atragantado por su última carcajada. Entonces el Gran Rey reconoció en el campo de batalla al Caballero del Halcón y espoleó hacia él su caballo, con la esperanza de que si caía el líder de los ándalos, estos perderían el ánimo y se dispersarían.

En medio del fragor de la batalla se enfrentaron el rey de la armadura de bronce y el héroe cubierto de acero plateado. A pesar de que la armadura del Caballero del Halcón refulgiese con fuerza al sol de la mañana, su espada no era Dama Desesperada, y el duelo terminó casi antes de empezar, cuando la hoja valyria cortó el yelmo con alas y abatió al ándalo. Por unos instantes, mientras su rival caía de la silla, Robar Royce pensó sin duda haber ganado la batalla.

De pronto, sin embargo, oyó notas de trompeta en el aire del amanecer, a sus espaldas, y al girarse en la silla presenció consternado cómo por la ladera de la Lanza del Gigante bajaban quinientos caballeros ándalos que asaltaron a sus tropas por la retaguardia. Encabezaba el ataque un paladín recubierto de acero plateado, con una luna y un halcón en el escudo, y unas alas en su yelmo. Ser Artys Arryn había disfrazado a uno de los caballeros de su séquito con su armadura de repuesto y lo había dejado en el campo de batalla mientras él subía con sus mejores jinetes por un camino de cabras que recordaba de su infancia, a fin de reaparecer por detrás de los primeros hombres y caer sobre ellos desde las alturas.

A partir de entonces fue una desbandada. Atacado por delante y por detrás, el último gran ejército de los primeros hombres del Valle fue hecho pedazos. Aquel día eran treinta los señores que luchaban por Robar Royce, y no sobrevivió ni uno solo. Y aunque digan los bardos que el Gran Rey abatió a decenas de enemigos, al final también él perdió la vida. Hay quien dice que le mató ser Artys, mientras otros mencionan a lord Ruthermont, o a Luceon Templeton, el Caballero de Nuevestrellas. Los Corbray del Hogar han afirmado siempre que el golpe mortal lo asestó ser Jaime Corbray, y señalan como prueba a Dama Desesperada, recuperada después de la batalla por la casa Corbray.

Tal es el relato de la batalla de las Siete Estrellas, según lo cuentan los bardos y septones; emocionante historia, qué duda cabe, pero el estudioso debe preguntarse hasta qué punto es cierta. Nunca lo sabremos. Lo único seguro es que el rey Robar II de la casa Royce se enfrentó con ser Artys Arryn en una gran batalla a los pies de la Lanza del Gigante, donde el rey murió y el Caballero del Halcón asestó a los primeros hombres un golpe del que nunca se recuperaron.

Aquel día llegaron a su fin nada menos que catorce de las más antiguas y nobles casas del Valle, y si el linaje de algunos perduró (como los Redfort, los Hunter, los Coldwater, los Belmore y los propios Royce, entre otros) fue solo a costa de entregar oro, tierras y rehenes a

sus conquistadores y jurar lealtad de rodillas a Artys Arryn, el primero de su nombre, recién coronado rey de la Montaña y el Valle.

Con el tiempo, algunas de estas casas arruinadas recuperaron gran parte del orgullo, la riqueza y el poder perdidos aquel día en el campo de batalla, pero para ello tuvieron que pasar siglos. En cuanto a los vencedores, los Arryn gobernaron el Valle como reyes hasta el advenimiento de Aegon el Conquistador y sus hermanas, y a partir de entonces fueron señores del Nido de Águilas, protectores del Valle y Guardianes del Oriente. A partir de aquel día el propio Valle ha recibido el nombre de Valle de Arryn.

Mucho más cruel fue la suerte de los derrotados. Al conocerse la victoria al otro lado del mar Angosto, cada vez fueron más los barcoluengos que zarpaban de Andalia, y cada vez más los ándalos que llegaban al Valle y las montañas circundantes. Todos necesitaban tierras, que los señores ándalos les entregaron gustosos; y siempre que intentaban resistirse los primeros hombres, se veían pisoteados, reducidos a la esclavitud o expulsados. Ni sus propios señores, derrotados, podían hacer nada para protegerlos.

No cabe duda de que algunos de los primeros hombres sobrevivieron mezclando su sangre con la de los ándalos, pero fueron muchos más los que huyeron al oeste, a los valles altos y los puertos rocosos de las montañas de la Luna, donde moran todavía en nuestros tiempos los vástagos de este pueblo antaño orgulloso, que entre aquellas cumbres viven pocos años, en el salvajismo y la brutalidad, entregados al bandidaje y a cebarse en los insensatos que penetran en las montañas sin la necesaria protección. Estos clanes de las montañas, apenas mejores que el pueblo libre del otro lado del Muro, también son llamados salvajes por los civilizados.

Por mucho que el Valle esté custodiado por montañas, no se ha salvado de ser atacado desde el exterior. El camino alto que cruza las montañas de la Luna procedente de las tierras de los ríos ha visto derramar mucha sangre, ya que, a pesar de ser abrupto y pedregoso, constituye la vía de acceso más probable al Valle para los ejércitos. Su extremo oriental está vigilado por la Puerta de la Sangre, que en otros tiempos no era más que una muralla tosca y sin mortero, al modo de los fuertes de los primeros hombres, pero que fue rehecha como fortaleza durante el reinado de Osric V Arryn. En el transcurso de los siglos una docena de ejércitos invasores se han quebrado en su intento de romper la Puerta de la Sangre.

La costa del Valle (rocosa y plagada de bajíos y arrecifes traicioneros) apenas ofrece donde fondear, lo cual ha ayudado a protegerla, aunque los reyes Arryn, conscientes de que sus antepasados llegaron a Poniente por el mar, nunca han descuidado sus defensas costeras. Los tramos más vulnerables están custodiados por castillos y fuertes de gran robustez, y hasta los Dedos, pétreos y castigados por el viento, están salpicados de atalayas, cada una de las cuales tiene su propia almenara para avisar de la presencia de saqueadores en el mar.

He aquí los nombres de los clanes más notables de las montañas de la Luna, tal como los recoge el archimaestre Arnel en *Montaña y Valle*:

GRAJOS DE PIEDRA

Serpientes de Leche

Hijos de la Niebla

Hermanos de la Luna

Orejas Negras

Hijos del Árbol

Hombres Quemados

Aulladores

Cobreadores

Perros Pintados

Existen también otros clanes más pequeños, que en muchos casos se formaron de la escisión de un clan a causa de rivalidades, aunque suelen durar poco tiempo y ser absorbidos por sus rivales o eliminados por los caballeros del Valle.

La mayoría de estos nombres de clanes poseen algún significado, por oscuro que pueda parecernos a nosotros. Sabemos que los Orejas Negras se llevan como trofeo las orejas de los hombres a quienes derrotan en la batalla. Entre los Hombres Quemados, los jóvenes deben entregar una parte de su cuerpo al fuego como demostración de valor antes de poder ser considerados hombres. Algunos maestres creen que esta práctica podría tener su origen en los años posteriores a la Danza de los Dragones, cuando se dijo que un clan derivado del de los Perros Pintados adoró en las montañas a una bruja del fuego, a la que enviaba regalos por medio de sus niños, que para demostrar su hombría debían enfrentarse a las llamas del dragón que obedecía a la hechicera.

Siempre han sido los ándalos un pueblo belicoso; uno de los Siete a los que adoran es el Guerrero por antonomasia, y por eso algunos reyes del Valle, pese a hallarse seguros en sus propios dominios, han querido conquistar de vez en cuando tierras más allá de sus fronteras. En tales guerras gozaban de la ventaja de saber que si la suerte les era adversa siempre podían refugiarse tras las grandes murallas naturales de sus montañas.

Los reyes de la Montaña y el Valle tampoco han descuidado sus flotas. Puerto Gaviota les brindaba un puerto natural extraordinario, y llegó a ser bajo los Arryn una de las principales ciudades de los Siete Reinos. Pese a la consabida fertilidad del propio Valle, es pequeño en comparación con los dominios de otros reyes (e incluso de ciertos grandes señores), y las montañas de la Luna son tan desoladas como inhóspitas y pedregosas; de ahí que el comercio sea de importancia primordial para los gobernantes del Valle, y que los reyes Arryn velasen en todo momento por su protección, armando sus propias naves de guerra.

En las aguas de las costas del este y del norte hay una sesentena de islas, algunas de las cuales son simples rocas infestadas de cangrejos donde anidan las aves marinas, mientras que

otras son bastante grandes y están en muchos casos habitadas. Gracias a sus flotas los reyes Arryn pudieron extender su autoridad a dichas islas. Guijarro fue tomada tras breve resistencia por el rey Hugh Arryn (el Gordo); los Senos lo fueron por su nieto, el rey Hugo Arryn (el Esperanzado), tras vencer a otra más larga. La isla de la Bruja, solar de la casa Upcliff, con su reputación siniestra, fue incorporada al reino por la vía matrimonial, al tomar el rey Alester Arryn, el segundo de su nombre, por esposa a Arwen Upcliff.

Las últimas islas maridadas al Valle fueron las Tres Hermanas. Hacía miles de años que contaban con sus propios reyes, piratas y saqueadores, más crueles los unos que los otros, cuyos barcoluengos surcaban impunemente el Mordisco, el mar Angosto y hasta el mar de los Escalofríos, pillando y asaltando a su albedrío, y volviendo a las Hermanas con un cargamento de oro y esclavos.

Al final este pillaje hizo que los reyes del Invierno enviasen sus flotas de guerra para tratar de dominar a las Tres Hermanas, pues quien las domine tiene el Mordisco.

La Violación de las Tres Hermanas es el nombre por el que más se conoce la conquista norteña de las islas. A esta conquista atribuyen muchas atrocidades las *Crónicas de Hermana Larga*: salvajes del Norte que matan a niños para usarlos en sus guisos, soldados que destripan a hombres vivos y enrollan sus intestinos en estacas, ejecuciones de tres mil guerreros en un solo día en el monte del Cacique, el «pabellón rosado» de Belthasar Bolton, hecho con las pieles de un centenar de hermaneños…

No se sabe con certeza cuán fidedignas son estas historias, pero merece señalarse que tales salvajadas apenas aparecen en las crónicas del Norte, mientras que se les menciona con frecuencia en las relaciones de la guerra escritas por hombres del Valle. Lo que no puede negarse, en todo caso, es que el gobierno de los norteños era bastante gravoso para los habitantes de Hermana Larga como para que enviasen con la máxima celeridad al Nido de Águilas a los señores que aún sobrevivían, con la misión de suplicar ayuda al rey de la Montaña y el Valle.

Con mucho gusto se la prestó el rey Mathos Arryn, el segundo de su nombre, pero con una condición: que los hermaneños aceptasen convertirse en sus vasallos, y de sus descendientes, y reconociesen el derecho del Nido de Águilas a gobernarlos. Cuando su señora esposa puso en duda el acierto de implicar al Valle en aquella «guerra más allá del agua», su alteza, como es fama, respondió que prefería tener como vecino a un pirata que a un lobo. El rey zarpó para Villa Hermana con cien navíos de guerra.

Nunca regresó, pero sus hijos tomaron el relevo y siguieron con la guerra; y así, por espacio de mil años, Invernalia y el Nido de Águilas se disputaron el dominio de las Tres Hermanas, en lo que algunos llamaron «la Guerra Sin Valor». Una y otra vez parecía que fueran a acabarse los enfrentamientos, pero al cabo de una generación se reavivaban, y las islas cambiaron de manos más de una docena de veces. En tres ocasiones desembarcaron los norteños en los Dedos. Los Arryn enviaron una flota por el Cuchillo Blanco para incendiar la Guarida del Lobo. La respuesta de los Stark fue asaltar Puerto Gaviota, y airados por no poder tomar sus fortificaciones, quemar cientos de naves.

Al final salieron victoriosos los Arryn, y desde entonces las Tres Hermanas han formado

parte del Valle. La única excepción, justo después de la Conquista de Aegon, fue el breve reinado de Marla Sunderland, depuesta al ver que se acercaba la flota braavosi que habían contratado los norteños por orden del rey Aegon. Su hermano juró fidelidad a los Targaryen, y ella pasó el resto de su vida como hermana silenciosa.

«Más que de una victoria del Nido de Águilas, se trató de una pérdida de interés por parte de Invernalia —observa el archimaestre Perestan en sus *Consideraciones sobre la historia*—. Diez largos siglos llevaban combatiendo y sangrando el huargo y el halcón por tres peñascos, hasta que un día, como quien despierta de un sueño, el lobo se dio cuenta de que lo que tenía entre los dientes era solo una piedra, y la escupió y se fue».

LA CASA ARRYN

La casa Arryn deriva del más antiguo y puro linaje de la nobleza ándala. Los reyes Arryn pueden enorgullecerse de que su linaje se remonta a la mismísima Andalia, y algunos han llegado a presentarse como descendientes de Hugor de la Colina.

Con todo, al tratar de los orígenes de la casa Arryn es básico diferenciar entre la historia y la leyenda.

Abundan las pruebas históricas de la existencia de ser Artys Arryn, el Caballero del Halcón, primer rey Arryn que gobernó la Montaña y el Valle. Su victoria sobre el rey Robar II en la batalla de las Siete Estrellas está bien documentada, aunque sus pormenores puedan haberse adornado un poco en siglos sucesivos. No cabe duda de que el rey Artys fue un personaje, si bien extraordinario, muy real.



Las armas de la casa Arryn (centro) y algunos de sus vasallos (desde arriba en el sentido de las agujas del reloj): Waynwood, Royce, Corbray, Baelish, Belmore, Grafton, Hunter, Redfort y Templeton.

En el Valle, sin embargo, las hazañas de este personaje histórico se han confundido por completo con las de su homónimo de las leyendas, otro Artys Arryn que vivió muchos miles de años antes en la Edad de los Héroes, y a quien las canciones y relatos recuerdan como el Caballero Alado.

Supuestamente, el primer ser Artys Arryn montaba un halcón gigante. (El archimaestre Perestan sugiere que podría ser un recuerdo distorsionado de los jinetes de dragones avistados en la lejanía.) Tenía a sus órdenes ejércitos de guilas, y para conquistar el Valle se encaramó a la cima de la Lanza del Gigante y mató al Rey Grifo. Contaba entre sus amistades a gigantes y sirenas, y se casó con una hija del bosque, aunque esta murió al dar a luz a un hijo varón.

De él se cuentan cien historias como estas, igual de fantasiosas en su mayoría, y es muy poco probable que existiera un hombre así. Como Lann el Astuto en las tierras del oeste, y Brandon el Constructor en el Norte, el Caballero Alado no es de carne y hueso, sino de leyenda. Si por las Montañas y el Valle anduvo alguna vez un héroe de estas características, allá en las lejanas brumas de la Era del Amanecer, seguro que no se llamaba Artys Arryn, pues los Arryn

eran ándalos de pura cepa, mientras que el Caballero Alado vivió, voló y luchó muchos miles de años antes de que llegasen a Poniente los primeros ándalos.

Lo más probable es que fueran los bardos del Valle quienes fusionasen ambas figuras, atribuyendo las hazañas del legendario Caballero Alado al histórico Caballero del Halcón, acaso para ganarse el favor de los sucesores del auténtico Artys Arryn, situando entre sus ancestros a este gran héroe de los primeros hombres.

No hay gigantes, grifos ni halcones gigantes en la verdadera historia de la casa Arryn, pero desde el día en que ser Artys se ciñó por vez primera la Corona Halcón hasta el presente han ocupado por derecho un ilustre lugar en la historia de los Siete Reinos. Desde los tiempos de la Conquista de Aegon, los señores del Nido de Águilas han servido al Trono de Hierro como Guardianes del Oriente, defendiendo las costas de Poniente contra los enemigos del otro lado del mar. Antes de eso las crónicas refieren innumerables batallas con los clanes salvajes de las montañas, los mil años de disputa por las Tres Hermanas con el Norte y encarnizadas batallas en el mar, en que las flotas de los Arryn rechazaron a tratantes de esclavos de Volantis, saqueadores de las islas del Hierro y piratas de los Peldaños de Piedra y las islas del Basilisco. Quizá sean más antiguos los Stark, pero sus leyendas son anteriores a la aparición de la escritura entre los primeros hombres, mientras que los Arryn promovieron el saber en los septrios y septos, y sus buenas obras y sus grandes hazañas se incorporaron desde muy temprano a las crónicas, o se comentaron en las obras de devoción de la Fe.

Con la unificación del reino y el nombramiento de un niño, Ronnel Arryn (el Rey que Voló), como primer señor del Nido de Águilas, se le abrieron a la casa nuevas oportunidades. A nadie sorprendió que la reina Rhaenys Targaryen concertase los esponsales del joven Ronnel con la hija de Torrhen Stark, uno de tantos matrimonios que dispuso en nombre de la paz. Por desgracia, lord Ronnel sufrió una muerte violenta a manos de su hermano Jonos el Fratricida, pero el linaje de los Arryn continuó a través de otro miembro de la familia, y ha seguido muy involucrado en muchas de las grandes cuestiones de los Siete Reinos.

La casa Arryn puede incluso jactarse de una distinción excepcional, como es la de haber sido considerada digna en tres ocasiones de mezclarse con la sangre del dragón. Rodrik Arryn, señor del Nido de Águilas, fue honrado por el rey Jaehaerys I Targaryen y su consorte, la Bondadosa Reina Alysanne, con la mano de la hija de ambos, la princesa Daella, y una hija de esta unión, lady Aemma Arryn, se convirtió a su vez en primera esposa del rey Viserys I Targaryen, y madre de su primogénita, la princesa Rhaenyra, que se disputó el Trono de Hierro con su hermanastro Aegon II. En esta disputa Jeyne Arryn, señora del Nido de Águilas y Doncella del Valle, dio pruebas de amistad inamovible con Rhaenyra Targaryen y sus hijos, y acabó por ser una de las regentes del rey Aegon III. A partir de entonces todos los Targaryen que se han sentado en el Trono de Hierro han tenido algo de sangre Arryn.

Los Arryn desempeñaron un papel en las guerras de los reyes Targaryen; también en las rebeliones de los Fuegoscuro, en que tomaron partido sin flaquear por el Trono de Hierro en contra de los pretendientes. Durante la primera rebelión de los Fuegoscuro, lord Donnel Arryn encabezó valerosamente el ejército realista, aunque Daemon Fuegoscuro hizo estragos en sus filas, y su señoría corrió peligro de muerte hasta que apareció con refuerzos ser Gwayne

Corbray, de la Guardia Real.

Lord Arryn sobrevivió para librar nuevos combates, y años después, cuando barrió los Siete Reinos la Gran Epidemia Primaveral, cerró el Valle tanto por el camino alto como por el mar, gracias a lo cual el Valle y Dorne fueron las únicas tierras que se libraron de la horrible plaga.

En años más recientes no puede negarse la importancia del papel desempeñado por lord Jon Arryn en la Rebelión de Robert, hasta el punto de que el desencadenante de esta última fue la negativa de lord Jon a entregar las cabezas de sus pupilos, Eddard Stark y Robert Baratheon. De haberse cumplido la orden, tal vez aún estuviese en el Trono de Hierro el Rey Loco. A pesar de su avanzada edad, lord Arryn combatió con valor en el Tridente junto a Robert, que después de la guerra, ya rey, dio muestras de sabiduría al nombrarle como su primera mano. Desde entonces la sagacidad de su señoría ha ayudado al rey Robert a gobernar los Siete Reinos con acierto y justicia. Gran dicha es para un reino que un gran hombre sea mano de un gran rey, pues de ello solo pueden derivarse la paz y la prosperidad.

No fue determinante el papel de los Arryn en el Gran Consejo de 101, pues lady Jeyne era menor de edad y en su lugar acudió el lord protector del Valle, Yorbert Royce, de Piedra de las Runas. Los Royce, una de las casas más poderosas del Valle, siguen enorgulleciéndose de descender de los primeros hombres y de su último gran rey, Robar II. Todavía hoy los señores de Piedra de las Runas van a la guerra con la armadura de bronce de sus ancestros, grabada con runas de las que se dice que protegen de todo mal a quien las lleva. Por desgracia, el número de Royce caídos mientras llevaban esta armadura rúnica es sobrecogedor. Por otra parte, en su *Cuestiones*, el maestre Deneston valora la posibilidad de que la armadura sea mucho menos antigua de lo que parece.

EL NIDO DE ÁGUILAS

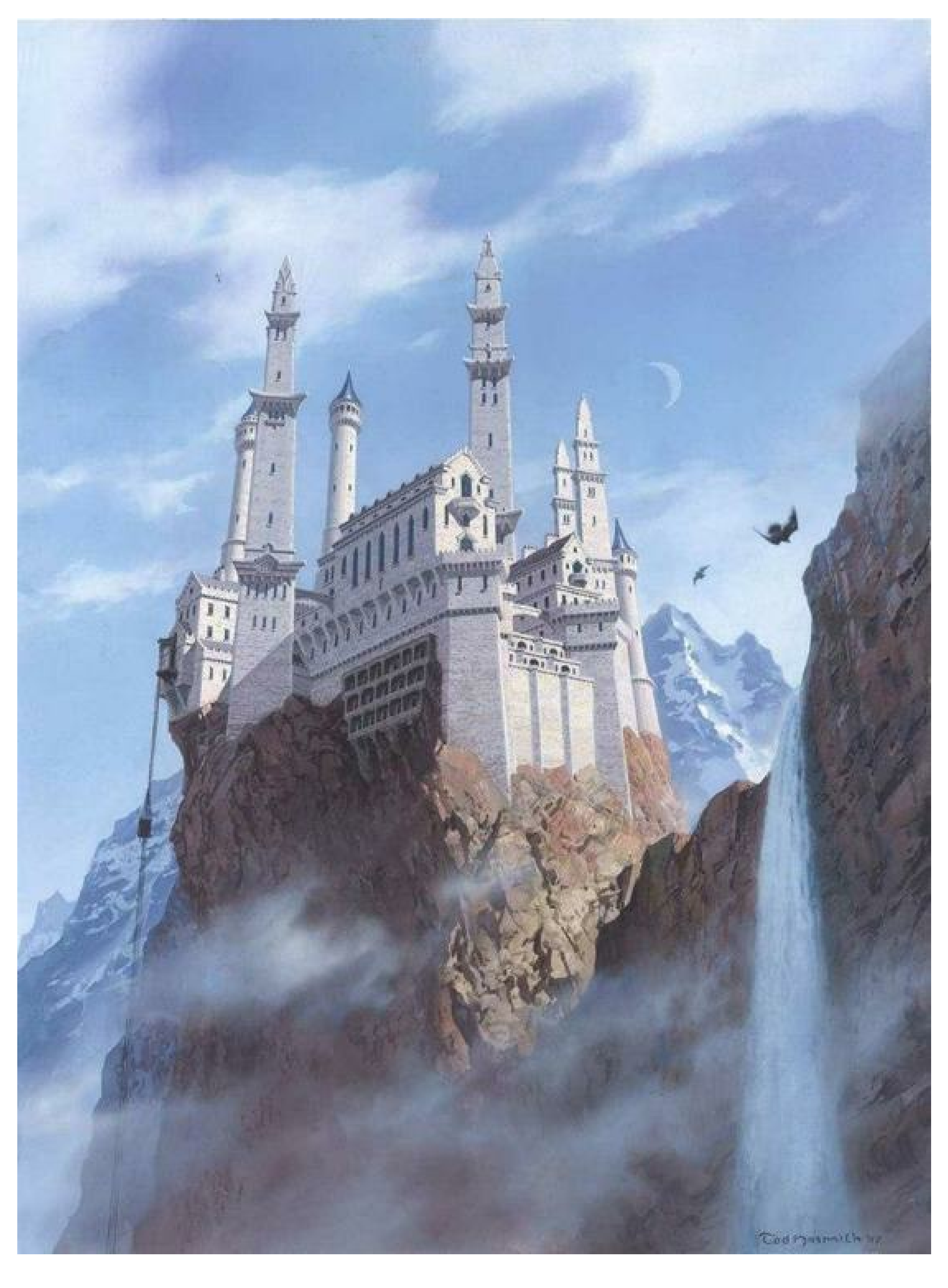
Se ha dicho muchas veces que el Nido de Águilas de los Arryn es el castillo más hermoso de los Siete Reinos, y resulta difícil ponerlo en duda (aunque lo hagan, y cómo, los Tyrell). Coronado por siete esbeltas torres blancas, se encarama en los altos contrafuertes de la Lanza del Gigante, y no hay en todo Poniente otro castillo cuyos muros o suelos sean tan ricos en mármoles.

Aun así, los Arryn y los habitantes del Valle aseguran que es también inexpugnable, pues su ubicación entre montañas hace que sea poco menos que imposible asaltarlo.

El Nido de Águilas, que es la más pequeña de las sedes reales de Poniente, no fue el primer solar de la casa Arryn, honor que corresponde a las Puertas de la Luna, un castillo mucho mayor situado a los pies de la Lanza del Gigante, justo donde levantaron su campamento ser Artys Arryn y sus ándalos en vísperas de la batalla de las Siete Estrellas. Durante sus primeros años de reinado, precario aún el trono, el rey Artys quiso una residencia bastante fuerte para

resistir un asedio o un asalto, por si se levantaban los primeros hombres contra él. Esas condiciones las cumplían bien las Puertas de la Luna, pero tenían más de fortaleza que de palacio, y se tiene constancia de que al verlas por primera vez más de uno comentó que era un buen castillo para un señor de segundo orden, pero no una morada digna de un rey.

La verdad es que al rey Artys no le preocupaba mucho, dado el poco tiempo que se detenía en ellas. La mayor parte de su reinado la pasó el primer rey Arryn a caballo, recorriendo sus dominios en una interminable procesión. «Mi trono está hecho de cuero para silla de montar —solía decir—, y mi castillo es una tienda».



El Nido de Águilas.

Al rey Artys le sucedieron sus dos hijos mayores, que gobernaron respectivamente como segundo y tercero de los reyes de la Montaña y el Valle. A diferencia de su padre, pasaron partes considerables de sus reinados en las Puertas de la Luna, donde parecían satisfechos, aunque ambos ordenaron algunas ampliaciones del castillo. Fue el cuarto rey Arryn, el nieto de Artys, quien puso en marcha el proceso del que resultó la construcción del Nido de Águilas. De pequeño, Roland Arryn fue tomado en adopción por un rey ándalo en las tierras de los ríos, y tras ser nombrado caballero hizo muchos viajes y visitó Antigua y Lannisport antes de regresar al Valle a la muerte de su padre y ceñirse la Corona Halcón. Testigo de los fastos de Hightower y Roca Casterly, y conocedor de los grandes castillos de los primeros hombres que aún salpicaban las tierras del Tridente, las Puertas de la Luna le parecían mezquinas y feas en comparación. El primer impulso del rey Roland fue derruirlas y erigir en la misma ubicación su nueva residencia, pero justo aquel invierno bajaron de las montañas miles de salvajes en busca de comida y abrigo, pues los valles altos habían quedado sepultados por nevadas abundantes, y sus estragos hicieron comprender al rey lo vulnerable que era en aquella ubicación su residencia.

Cuenta la leyenda que fue su futura esposa, Teora, hija de lord Hunter, quien le recordó que su abuelo había vencido a Robar Royce atacándole desde una posición más elevada. Seducido por aquellas palabras, y por la joven que las había pronunciado, lord Roland decidió apoderarse del terreno más alto que cupiera, y decretar la construcción del castillo que se convertiría en el Nido de Águilas.

No vivió bastante para verlo terminado. La tarea asignada a los constructores por su majestad era muy ardua, debido a que la falda de la Lanza del Gigante era abrupta y llena de vegetación, y en los tramos más altos la piedra desnuda se volvía cada vez más escarpada y gélida. Hizo falta más de una década solo para desbrozar un sinuoso camino por la ladera de la montaña. Más allá de los árboles se puso a trabajar con mazos y cinceles un pequeño ejército de picapedreros que labró los escalones necesarios para suavizar el ascenso en los lugares más escabrosos de la cuesta. Al mismo tiempo Roland, a quien no le agradaba el aspecto del mármol disponible en el Valle, envió a sus constructores a buscar piedra por todos los Siete Reinos.

Llegó entretanto un nuevo invierno, y otro ataque al Valle por los clanes salvajes de las montañas de la Luna. Tomado por sorpresa por una banda de Perros Pintados, el rey Roland I Arryn fue descabalgado y asesinado de un golpe de mazo en el cráneo, mientras intentaba desenvainar su espada. Había reinado veintiséis años, lo necesario para ver poner las piedras iniciales del castillo por él ordenado.

Durante el reinado de su hijo, y el del hijo de este, se siguió construyendo, pero a un ritmo penosamente lento, ya que había que traer todo el mármol en barco desde Tarth y luego subirlo con mulas por la Lanza del Gigante. En el ascenso murieron docenas de mulas, así como cuatro peones y un maestro cantero. Poco a poco, palmo a palmo, fueron subiendo los muros del castillo, hasta que la Corona Halcón pasó al bisnieto del rey que primero había soñado con una fortaleza en los cielos. Las pasiones del rey Roland II eran la guerra y las mujeres, no la construcción; el coste del Nido de Águilas se había vuelto prohibitivo y el nuevo rey necesitaba oro para la campaña que planeaba realizar en las tierras de los ríos. A duras penas yacía su padre

bajo tierra cuando el rey Roland II mandó detener todas las obras del castillo.

Y así fue como el Nido de Águilas fue abandonado al cielo durante casi cuatro años. En sus torres a medio edificar posaban los halcones, mientras el rey Roland II combatía a los primeros hombres en las tierras de los ríos, en pos del oro y de la gloria.

Pero no fueron tan fáciles como esperaba las conquistas. Tras una serie de pequeñas victorias contra reyezuelos se vio las caras con Tristifer IV, el Martillo de Justicia, y este, último monarca realmente grande de los primeros hombres, le propinó una severa derrota, a la que siguió un año después otra peor. Su alteza, en peligro de muerte, huyó al castillo de uno de sus antiguos aliados, un señor ándalo, pero fue traicionado y devuelto con cadenas a Tristifer. Cuatro años después de su esplendorosa partida del Valle, el rey Roland II fue decapitado en Piedrasviejas por el propio Martillo de Justicia.

Su muerte apenas fue llorada en el Valle, donde su belicosidad y jactancia le habían granjeado bien pocos amigos. Cuando le sucedió su hermano, Robin Arryn, se reanudaron las obras del Nido de Águilas. Aun así hicieron falta cuarenta y tres años, y cuatro reyes más, para que por fin estuviera terminado el castillo y listo para que lo habitasen. Según el maestre Quince, primero de su orden que en él sirvió, el Nido de Águilas era «la obra más espléndida que haya salido de las manos de los hombres, un palacio digno de los propios dioses; seguro que ni el Padre Celestial tiene una morada así».

Digna de nota es la estatua que se encuentra en el bosque de dioses del Nido de Águilas, y que representa con acierto a Alyssa Arryn llorando. Según la leyenda, hace seis mil años Alyssa vio matar a su marido, sus hermanos y sus hijos sin derramar tan siquiera una lágrima, y recibió por ello de los dioses el castigo de no poder descansar hasta que cayeran sus lágrimas al Valle. La gran cascada que desciende de la Lanza del Gigante se conoce como Lágrimas de Alyssa, porque es tal la altura de la que cae el agua que se vaporiza mucho antes de llegar al suelo.

¿Qué hay de cierto en esta historia? De que existió Alyssa Arryn podemos estar razonablemente seguros, pero es poco probable que lo hiciese seis mil años atrás. La *Verdadera historia* calcula cuatro mil, número que Denestan, en sus *Cuestiones*, reduce a la mitad.

Desde entonces hasta ahora el Nido de Águilas se ha mantenido como residencia de la casa Arryn en primavera, verano y otoño. En invierno el ascenso es imposible, debido al hielo, la nieve y el viento huracanado, y el castillo se torna inhabitable, pero en verano, con el aire tibio y las brisas serranas, se agradece el reparo que ofrece ante los calores agobiantes del valle. No hay en el mundo otro castillo comparable, o al menos no se tiene constancia de uno igual.

El Nido de Águilas nunca ha caído por la fuerza. El agresor que pretenda tomarlo por asalto deberá empezar por conquistar las Puertas de la Luna, al pie de la montaña, fortaleza imponente

por derecho propio; y en caso de que lo lograse, se enfrentaría a una larga subida que le obligaría a asaltar nada menos que tres castillos de paso que protegen el tortuoso camino: Piedra, Nieve y Cielo.

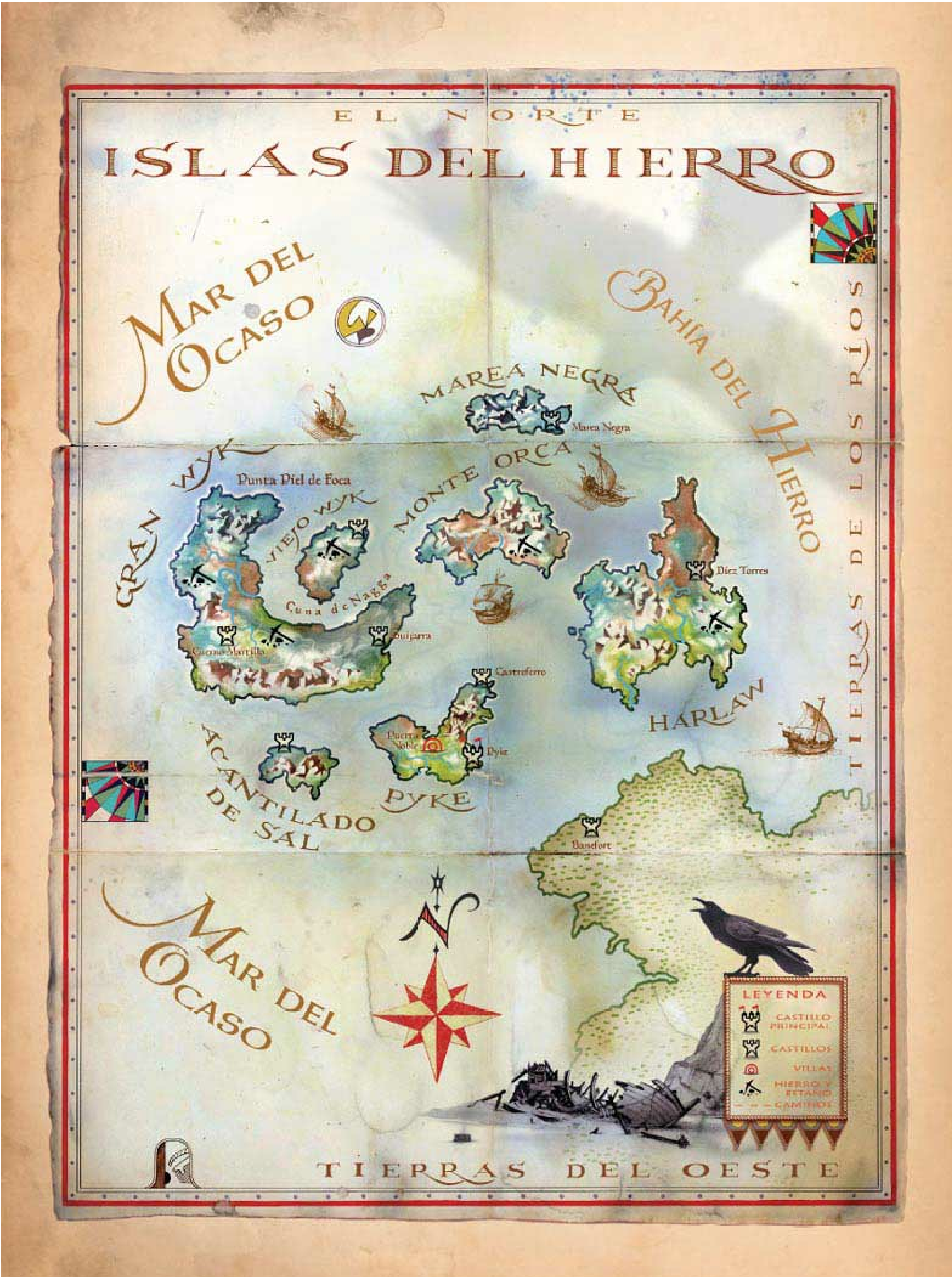
Bastante difícil hacen ya esta serie de defensas la ascensión, pero incluso si el atacante superase uno por uno los obstáculos se encontraría en la base de una pared de roca con el Nido de Águilas propiamente dicho, a más de doscientas varas por encima de él, sin otro acceso que un cabrestante o una escalera.

Así las cosas, no es de extrañar que se hayan realizado pocas tentativas serias de sitiar el Nido de Águilas. Desde su finalización los reyes Arryn siempre han sabido que contaban con un reducto inexpugnable en el que refugiarse en caso de necesidad. Los maestres que han servido a la casa Arryn, estudiosos todos de las artes bélicas, han sido unánimes en su convicción de que es imposible conquistar la fortaleza… salvo, a lo sumo, con dragones, como demostró en cierta ocasión Visenya Targaryen cuando se posó en el patio interior del Nido de Águilas con su dragón Vhagar, y convenció a la madre del último rey Arryn de que se sometiera a la casa Targaryen y entregara la Corona Halcón.

Desde aquel día, sin embargo, han pasado casi trescientos años, y hace tiempo que el último dragón pereció en Desembarco del Rey, así que los futuros señores del Nido de Águilas pueden dormir tranquilos, sabiendo que su espléndida morada seguirá siendo siempre invulnerable e inexpugnable.



Las Puertas de la Luna.


EL NORTE
ISLAS DEL HIERRO
MAR DEL OCASO
BAHÍA DEL HIERRO
TIERRAS DE LOS RÍOS
MAREA NEGRA
Marea Negra
GRAN WYK
Punta Piel de Foca
VIEJO WYK
MONTE ORCA
Cuna de Nagga
Diez Torres
Castroferro
HARLAW
Puerta Noble
Pyke
PYKE
ACANTILADO DE SAL
Banefort
MAR DEL OCASO
LEYENDA
CASTILLO PRINCIPAL
CASTILLOS
VILLAS
HIERRO Y ESTAÑO
CAMINOS
TIERRAS DEL OESTE

Las Islas del Hierro

¿FUERON REALMENTE PRIMEROS los primeros hombres? La mayoría de los estudiosos creen que sí. Se considera que antes de su llegada, Poniente pertenecía a los gigantes, a los hijos del bosque y a los animales del campo. En las islas del Hierro, sin embargo, los sacerdotes del Dios Ahogado cuentan otra historia.

De acuerdo con su fe, los hombres del Hierro forman una raza diferenciada de la humanidad común. «A estas islas sagradas no llegamos de tierras impías al otro lado del mar —dijo en cierta ocasión el sacerdote Sauron Lenguasalada—. Vinimos de debajo de estos mares, de los palacios de agua del Dios Ahogado, que nos creó a su imagen y semejanza y nos otorgó el dominio de todas las aguas de la tierra».

Incluso entre los hombres del Hierro hay quien lo pone en duda y se adscribe a la visión más generalizada de los primeros hombres como ancestros remotos, aunque, a diferencia de los ándalos, estos primeros hombres nunca fueron un pueblo navegante. No podemos, es obvio, aceptar con seriedad las aseveraciones de los sacerdotes del Hierro, que pretenden que creamos que los hombres de las islas están más emparentados con peces y sirenas que con las otras razas de la humanidad.

Al margen, sin embargo, de su origen, lo que no puede negarse es que son un pueblo aparte, dotado de costumbres, creencias y modos de gobierno muy distintos a los que se encuentran por lo general en el resto de los Siete Reinos.

Sostiene el archimaestre Haereg en su *Historia de los hijos del Hierro* que todas estas diferencias tienen sus raíces en la religión. Nunca hubo muchos bosques en estas islas frías y ventosas, y su capa de tierra es demasiado fina para que crezcan los arcianos. Jamás moraron gigantes en ella, ni recorrieron sus florestas, si es que las había, los hijos del bosque. Ausentes estaban también los dioses antiguos venerados por las antiguas razas; y aunque al final los ándalos llegaron a las islas, su Fe nunca arraigó, pues a los Siete se les había adelantado un dios distinto: el Dios Ahogado, creador de los mares y padre de los hombres del Hierro.

El archimaestre Haereg formuló en cierta ocasión, citando la leyenda del Trono de Piedramar, la interesante idea de que los antepasados de los hombres del Hierro llegaron de tierras ignotas, situadas a poniente del mar del Ocaso. Dicen que el trono de los Greyjoy, labrado en forma de kraken en un brillante bloque de piedra negra, lo encontraron los primeros hombres al desembarcar por vez primera en Gran Wyk. Haereg sostenía que era obra de los primeros habitantes de las islas. Solo en historias posteriores empezaron a afirmar maestres y septones que en realidad estos últimos descendían de los primeros hombres. De todos modos son meras conjeturas, que debemos desechar, como hizo al final el propio Haereg.

El Dios Ahogado no tiene templos, libros sagrados ni ídolos tallados a su imagen, pero sí un gran número de sacerdotes. Estos santones itinerantes han infestado las islas del Hierro desde mucho antes de que se empezara a poner la historia por escrito, predicando la palabra de su dios y denunciando a todos los demás, así como a sus seguidores. Mal vestidos, descuidados y a menudo descalzos, los sacerdotes del Dios Ahogado vagan a su albedrío por las islas, sin apartarse casi nunca del mar. La mayoría son analfabetos, su tradición es oral y los sacerdotes jóvenes aprenden las oraciones y los ritos de los mayores. Por donde vayan ellos, señores y plebeyos están obligados a darles comida y abrigo en nombre del Dios Ahogado. Algunos sacerdotes solo comen pescado. La mayoría no se bañan, salvo en el propio mar. Muchos hombres de otras tierras los toman por locos, y pueden parecerlo, pero es innegable que tienen mucho poder.

A pesar de que muchos hombres del Hierro sienten solo desprecio por los Siete del sur y los antiguos dioses del Norte, sí reconocen una segunda deidad. En su teología el Dios Ahogado se contrapone al Dios de la Tormenta, una deidad maligna que mora en el cielo y aborrece a los hombres y sus obras; envía vientos crueles, lluvias torrenciales y el trueno y el relámpago en que se manifiesta su inagotable ira.

Hay quien dice que las islas del Hierro reciben su nombre de la mena que en tanta abundancia se halla en ellas, pero sus habitantes insisten en que el nombre deriva de su modo de ser, pues es un pueblo duro, no menos inflexible que su dios. Los cartógrafos nos dicen que en el archipiélago principal, frente a la bahía de Hierro, al oeste del Cabo de Águilas, hay treinta y una islas, y que alrededor de la Luz Solitaria hay trece más, perdidas en la inmensidad del mar del Ocaso. Siete son las principales islas del grupo: Viejo Wyk, Gran Wyk, Pyke, Harlaw, Acantilado de Sal, Marea Negra y Monte Orca.



El Rey Gris en su trono, hecho con las mandíbulas de Jagga.

Harlaw es la más poblada de las islas, Gran Wyk la de más extensión, y la más rica en mena, y Viejo Wyk la más santa, donde se reunían los reyes de la Sal y de la Roca, en la antigua sala del Rey Gris, para elegir quién reinaría sobre ellos. En Monte Orca, abrupta y montañosa, vivían antaño los reyes del Hierro de la casa Greyiron. Pyke contiene Puerto Noble, la mayor población de las islas, y es la residencia de la casa Greyjoy, señores de las islas desde la Conquista de Aegon. De menor relevancia son Marea Negra y Acantilado de Sal. En algunas de las islas más pequeñas hay torreones de señores de segundo rango, junto a minúsculos pueblos de pescadores. Otras se usan como pastos para las ovejas, y otras muchas están inhabitadas.

A ocho días de navegación hacia el noroeste por el mar del Ocaso hay una agrupación

secundaria de islas donde hacen sus colonias las focas y los leones marinos, en rocas azotadas por el viento y demasiado pequeñas incluso para una sola familia. En la mayor de estas rocas se yergue la fortaleza de la casa Farwynd, llamada Luz Solitaria por la almenara que arde día y noche en su tejado. Cosas extrañas se cuentan de los Farwynd y del pueblo llano del que son señores. Hay quien dice que yacen con focas para engendrar niños medio humanos, mientras que otros susurran que son cambiapieles y pueden adoptar la forma de un león marino, una morsa y hasta un tiburón ballena, el lobo de los mares de occidente.

En los límites del mundo, sin embargo, es común este extraño tipo de cuentos, y la Luz Solitaria se halla mucho más al oeste que todas las tierras que nos son conocidas. Muchos han sido los audaces marineros que han navegado en el transcurso de los siglos más allá de la luz de su almenara en busca del legendario paraíso que, según dicen, se encuentra más allá del horizonte; pero los que vuelven (y no son todos, ni mucho menos) solo hablan de mares grises que se extienden sin fin.

Las riquezas que poseen las islas del Hierro están bajo las colinas de Gran Wyk, Harlaw y Monte Orca, donde puede encontrarse plomo, estaño y hierro en abundancia. Estas menas son lo principal que exporta el archipiélago. Entre los hombres del Hierro, como es lógico, hay muchos buenos metalúrgicos; las fraguas de Puerto Noble producen espadas, hachas, cotas de malla y armaduras sin parangón.

El suelo de las islas del Hierro es fino y pedregoso, más adecuado como pasto de cabras que para el cultivo. No cabe duda de que los hombres del Hierro pasarían hambre cada invierno de no ser por la infinita prodigalidad del mar y por los pescadores que la recogen.

Las aguas de la bahía del Hierro alojan grandes bancos de bacalaos, bacalaos negros, rapes, rayas, peces hielo, sardinas y caballas. En las costas de todas las islas se encuentran cangrejos y langostas, y al oeste de Gran Wyk surcan el mar del Ocaso peces espada, focas y ballenas. El archimaestre Hake, nacido y criado en Harlaw, calcula que siete de cada diez familias de las islas del Hierro se dedican a la pesca. Por míseros que puedan ser en tierra firme, al salir al mar son sus propios dueños. «El dueño de un barco nunca se verá en la necesidad de ser esclavo —escribe Hake—, pues todo capitán es rey en la cubierta de su nave». Son sus capturas las que alimentan las islas.

Sin embargo, más que a los pescadores aprecian los hombres del Hierro a sus saqueadores. «Lobos del mar» se les llamaba antaño en las tierras del oeste y de los ríos, y con justicia. Al igual que los lobos, solían cazar en manada, cruzando mares tempestuosos en sus veloces barcoluengos y asaltando pacíficas aldeas y ciudades a lo largo de las costas del mar del Ocaso para dedicarse al pillaje, el robo y la violación. Navegantes intrépidos, temibles luchadores, surgían de las nieblas matinales para entregarse a sus sanguinarias actividades, y se hacían nuevamente al mar antes de que el sol hubiera llegado a su zenit, con sus barcoluengos cargados de despojos, y de niños llorosos y mujeres asustadas.

El archimaestre Haereg ha argumentado que fue la necesidad de madera lo primero que puso a los hombres del Hierro en tan cruento camino. En el alba de los tiempos había extensos bosques en Gran Wyk, Harlaw y Monte Orca, pero los constructores de navíos de las islas tenían una necesidad tan voraz de madera que esos bosques fueron desapareciendo, así que los

hombres del Hierro no tuvieron más remedio que acudir a los grandes bosques de las «tierras verdes», la tierra firme de Poniente.

En esa tierra verde encontraron los saqueadores todo lo que faltaba en las islas. De lo que se llevaron, muy poco fue debido al comercio, y mucho en cambio se compró con sangre, a punta de espada o a filo de hacha; y cuando los saqueadores volvían a las islas con aquel botín, decían que habían «pagado el precio en hierro». Los rezagados «pagaban el precio en oro» para adquirir tales tesoros, o se quedaban sin ellos. Así, explica Haereg, fue como los saqueadores y sus hazañas fueron exaltados por encima de todo por los bardos, a la vez que por el pueblo llano y los sacerdotes.

A través de los milenios han llegado a nuestros días muchas leyendas sobre los reyes de la sal y los saqueadores que hicieron suyo el mar del Ocaso, hombres de un salvajismo, una crueldad y un arrojo como pocas veces se han visto. Conocemos así a personajes como Torgon el Terrible, Jorl la Ballena, Dagon Drumm el nigromante, Hrothgar de Pyke y su cuerno que llamaba a los krakens, y Ralf el Andrajoso, de Viejo Wyk.

El más denostado de todos fue Balon Pielnegra, que combatía con un hacha en la mano izquierda y un martillo en la derecha. Decían que no podía hacerle daño ningún arma creada por el hombre; las espadas rebotaban sin dejar huella y las hachas se hacían pedazos al chocar con su piel.

¿Han pisado alguna vez hombres así la tierra? Es difícil saberlo, ya que supuestamente la mayoría vivieron y murieron miles de años antes de que los hombres del Hierro aprendiesen a escribir; al día de hoy sigue habiendo pocas personas letradas en las islas, y a menudo quien lo es recibe burlas por débil, o es temido por brujo. Gran parte de lo que sabemos acerca de estos semidioses del alba nos ha llegado a través de los pueblos por ellos saqueados, y está escrito en la antigua lengua y las runas de los primeros hombres.

En aquellos tiempos las tierras pilladas por los saqueadores eran ricas en bosques, pero estaban poco pobladas. Si bien los hombres del Hierro se resistían tanto como ahora a alejarse en demasía de las aguas saladas que les daban el sustento, gobernaron el mar del Ocaso desde la isla del Oso y la Costa Helada hasta el Rejo. Las débiles embarcaciones de pesca y de comercio de los primeros hombres, que rara vez perdían de vista las orillas, no podían rivalizar con los raudos barcoluengos de los hombres del Hierro, con sus grandes velas y sus múltiples remos. Si alguna batalla estallaba en la costa, hasta el rey más poderoso o el héroe más renombrado caían ante los saqueadores como el trigo bajo la guadaña, en tal cantidad que los hombres de las tierras verdes decían entre sí que los hombres del Hierro eran demonios salidos de algún infierno de agua, protegidos por malignos hechizos y poseedores de viles armas negras que se bebían el alma de sus víctimas.

Siempre que el otoño entraba en su declive y aparecía la amenaza del invierno, llegaban los barcoluengos en busca de comida; de ahí que incluso en lo más crudo del invierno las islas del Hierro pudieran comer, mientras quienes habían plantado, cuidado y recogido las cosechas se morían casi siempre de hambre. «Nosotros no sembramos»: tal fue el lema del que pasaron a alardear los Greyjoy, la casa cuyos gobernantes empezaron a adoptar el título de «lord segador de Pyke».

No solo con oro y cereales volvían los saqueadores a las islas del Hierro, sino también con prisioneros, que les servían de esclavos. Entre los hombres del Hierro solo el pillaje y la pesca se consideraban trabajos dignos de hombres libres. Era propio de esclavos agacharse sin descanso en las tareas del campo. Otro tanto cabe decir de las minas, con la diferencia, escribe Haereg, de que los esclavos a quienes se ponía a trabajar en el campo se daban por afortunados, pues muchos llegaban a la vejez, y hasta se les dejaba casarse y tener hijos, cosa que no podía decirse de los condenados a las minas, peligrosos y oscuros agujeros bajo las colinas donde imperaba la brutalidad del capataz, lo húmedo e irrespirable de los aires y una vida corta.

La esclavitud era práctica común en los primeros hombres durante su largo dominio de Poniente, y una prueba más de que los hombres del Hierro descienden de ellos.

Por otra parte, no debe confundirse con la esclavitud en propiedad que existe en algunas de las Ciudades Libres y de las tierras más al este de ellas. Los esclavos de que hablamos conservan derechos importantes. Pertenecen a quienes los capturaron, y les deben servicio y obediencia, pero siguen siendo hombres, no simples propiedades. No pueden ser comprados ni vendidos. Pueden tener sus propios bienes, casarse con quien quieran y tener hijos. Sus hijos no nacen en cautividad, como ocurre con los otros esclavos. Cualquier bebé nacido en las islas del Hierro se considera un hombre del Hierro, aun cuando sus padres sean ambos esclavos. Tampoco está permitido arrebatar a un niño a sus padres antes de los siete años, edad en que la mayoría se hacen aprendices o entran en la tripulación de un barco.



Un asaltante del Hierro llevándose el botín.

La mayoría de los prisioneros varones traídos a las islas pasaban el resto de sus vidas penando en los campos o en las minas. Por unos pocos, hijos de señores, caballeros y ricos mercaderes, se cobraba un rescate en oro. Los esclavos que supieran leer, escribir y sumar

servían a sus señores como mayordomos, tutores y escribanos. Más valiosos aún eran los picapedreros, talabarteros, toneleros, veleros, carpinteros y otros artesanos cualificados.

Pero a nadie valoraban tanto los saqueadores como a las mujeres jóvenes. A las de cierta edad se las llevaban a veces capitanes que necesitaban pinches, cocineras, hilanderas, costureras, parteras y demás, pero ningún asalto dejaba en tierra a las doncellas hermosas, ni a las niñas próximas a su primer florecimiento, la mayoría de las cuales acababa en las islas haciendo de criadas o de prostitutas, o casándose con otros esclavos, salvo las más bellas, fuertes y núbiles, a quienes tomaban sus captores como esposas de sal.

En sus costumbres nupciales los hombres del Hierro difieren tanto de otras tierras de Poniente como en sus dioses. En todos los lugares de los Siete Reinos donde impera la Fe el hombre se une de por vida a una sola esposa, y la doncella a un solo marido. En cambio, en las islas del Hierro el varón puede tener una sola «esposa de roca» (a menos que muera, dejándole libre de volver a casarse), pero un número ilimitado de «esposas de sal». Las esposas de roca deben ser mujeres libres de las islas del Hierro. Acompañan a su esposo en la mesa y la cama, y sus hijos tienen preeminencia sobre todos los demás. Las esposas de sal son casi siempre mujeres y niñas capturadas en alguna expedición. La cantidad de esposas de sal a quienes puede mantener un hombre indica su poder, riqueza y virilidad.

No se piense, sin embargo, que las esposas de sal de los hombres del Hierro sean simples concubinas, rameras o esclavas de cama. Al igual que los matrimonios de roca, los de sal los oficiaban por costumbre sacerdotes del Dios Ahogado (aunque las ceremonias no fuesen tan solemnes como las que unen a un hombre con su esposa de roca), y los vástagos de tales uniones tenían consideración de legítimos, hasta el punto de que si un hombre no tiene descendencia con su esposa de roca, los «hijos de sal» pueden heredar sus bienes.

Mucho ha menguado desde la Conquista el matrimonio de sal en las islas del Hierro, debido a que Aegon el Dragón convirtió en delito el rapto de mujeres a lo largo y ancho de los Siete Reinos (se dice que a instancias de la reina Rhaenys). El Conquistador también prohibió a los saqueadores que pillasen sus dominios, aunque es un veto que sus sucesores solo han aplicado de forma esporádica, y muchos hombres del Hierro siguen anhelando regresar a lo que llaman las Antiguas Costumbres.

CORONAS DE MADERA

Cuentan las leyendas que en la Edad de los Héroes gobernaba a los hombres del Hierro un poderoso monarca conocido simplemente como el Rey Gris. Ejercía personalmente su autoridad en los mares, y tomó por esposa a una sirena para que sus hijos e hijas pudieran vivir tanto encima como debajo de las olas, según fuera su voluntad. Tenía el pelo, la barba y los ojos grises como el mar en invierno; de ahí su nombre. Su corona estaba hecha de madera traída por las olas, para que todos los que hincasen la rodilla ante él supieran que su autoridad procedía del mar, y del Dios Ahogado que bajo él mora.

Muchas son, y prodigiosas, las hazañas que atribuyen al Rey Gris los sacerdotes y los

bardos de las islas del Hierro. Él fue quien llevó el fuego a la tierra, provocando al Dios de la Tormenta hasta que este, como represalia, incendió un árbol con un rayo. El Rey Gris también enseñó a los hombres a tejer redes y velas, y talló el primer barcoluengo a partir de la madera dura y clara de Ygg, un árbol demoniaco que se alimentaba de carne humana.

Sin embargo, la mayor hazaña del Rey Gris fue la muerte de Nagga, el mayor de los dragones marinos, tan colosal que decían que se alimentaba de leviatanes y krakens gigantes, y que en su ira era capaz de anegar islas enteras. Con sus huesos el Rey Gris construyó una enorme sala cuyas vigas y puntales eran sus costillas, y desde ella gobernó mil años las islas del Hierro, hasta que se le puso tan gris la piel como el pelo y la barba. Solo entonces arrojó su corona de madera y se metió en el mar para descender a los palacios del Dios Ahogado y ocupar el sitio que le correspondía por derecho a su diestra.

El Rey Gris era monarca de todas las islas del Hierro, pero dejó cien hijos que a su muerte empezaron a reñir por quién sería el sucesor. Fue una orgía de sangre, en la que se fueron matando los hermanos hasta que quedaron tan solo dieciséis, que se repartieron las islas. Todas las grandes casas de las islas se dicen descendientes del Rey Gris y de sus hijos, con una curiosa excepción: los Goodbrother de Viejo Wyk y Gran Wyk, vástagos supuestamente del hermano mayor, y leal, del Rey Gris.

Eso explican las leyendas y los sacerdotes del Dios Ahogado.

La realidad es muy distinta. Los documentos más antiguos de la Ciudadela revelan que antiguamente cada una de las islas del Hierro era un reino, gobernado no por un rey, sino por dos: un «rey de la roca» y un «rey de la sal». El primero gobernaba la isla propiamente dicha, en la que dictaba justicia, legislaba y zanjaba las disputas. El segundo tenía autoridad en el mar, allá por donde navegasen los barcoluengos de la isla.

Es cierto que en la colina de Nagga de Viejo Wyk se yerguen los huesos petrificados de algún animal gigante de los mares, pero lo que ya no está tan claro es que se trate de los de un dragón marino. Son costillas gigantescas, pero no lo suficiente, ni mucho menos, para haber pertenecido a un dragón capaz de alimentarse de leviatanes y krakens gigantes. A decir verdad, hay quien ha puesto en duda la propia existencia de los dragones marinos. Si existen tales monstruos, morarán sin duda en lo más profundo y oscuro del mar del Ocaso, pues en miles de años nadie los ha visto en el mundo conocido.

La documentación que se conserva parece indicar que los reyes de roca eran siempre mayores en edad que los de sal. Podían ser incluso padre e hijo, lo cual ha llevado a algunos a formular la teoría de que los reyes de sal eran simples herederos de la corona, pero se tiene constancia de otros casos en que el rey de roca y el de sal pertenecían a distintas casas, incluso rivales y de conocida enemistad.

Si los reyezuelos del resto de Poniente reivindicaban su derecho a una corona de oro en virtud de su cuna y de su sangre, las coronas de madera de los hombres del Hierro no se ganaban tan fácilmente. Era el único lugar de todo Poniente donde los hombres elegían a sus reyes, reuniéndose en grandes consejos, las llamadas asambleas de sucesión, para designar a los reyes de roca y de sal que los gobernarían. Cada vez que fallecía un rey los sacerdotes del Dios Ahogado convocaban una asamblea para nombrar al sucesor. Todo hombre dueño y capitán de un barco tenía voz en estas tumultuosas reuniones, que a menudo duraban varios días, cuando no bastante más. Los hombres del Hierro cuentan también que había ocasiones en que los sacerdotes llamaban a «los capitanes y los reyes» para destituir a un gobernante que no estuviese a la altura.

Sería un error subestimar el poder de estos profetas del Dios Ahogado sobre los hombres del Hierro. Solo ellos podían convocar asambleas de sucesión, y pobre de quien se atreviese a desafiarlos, fuera señor o rey. El principal de entre los sacerdotes era el profeta Galon Blancobáculo, un hombre de enorme estatura así llamado por el gran báculo esculpido que llevaba siempre encima para golpear a los impíos. (En algunos relatos su báculo es de arciano, y en otros está hecho con uno de los huesos de Nagga.)

Fue Galon quien decretó la prohibición de que los hombres del Hierro guerreasen entre sí, se robasen mutuamente sus mujeres y se saqueasen entre ellos. Él fue también quien, para unir las islas en un solo reino, convocó a Viejo Wyk a capitanes y reyes a fin de que eligiesen a un monarca supremo, con autoridad sobre los reyes tanto de sal como de roca. El elegido fue Urras Greyiron, llamado Pie de Hierro, el rey de sal de Monte Orca, y el más temible saqueador de su época. Galon le ciñó personalmente una corona de madera, convirtiéndolo en el primer hombre que gobernaba a todos los hombres del Hierro desde el Rey Gris.

Muchos años después, cuando Urras Pie de Hierro murió por las heridas recibidas durante sus saqueos, su hijo mayor se apoderó de la corona y se proclamó rey con el nombre de Erich I. Por aquel entonces Galon ya estaba medio ciego y muy debilitado por la edad, pero montó en cólera por la noticia y declaró que un rey solo podía ser nombrado por una asamblea de sucesión. Una vez más se congregaron en Viejo Wyk «los capitanes y los reyes», y Erich el Feo fue depuesto y condenado a muerte, suerte que evitó rompiendo la corona de su padre y arrojándola al mar en señal de sumisión al Dios Ahogado. La asamblea eligió en su lugar a Regnar Drumm, llamado el Alimentacuervos, el rey de roca de Viejo Wyk.

Por tradición, la corona de madera se rompía y devolvía al mar a la muerte de su portador. El sucesor se ponía una nueva, hecha de madera recién traída por el mar a las costas de su isla natal. Por eso todas las coronas de madera eran distintas a las anteriores. Algunas eran pequeñas y sencillas; otras, en cambio, enormes, incómodas y esplendorosas.

Los siguientes siglos fueron una edad de oro para las islas del Hierro, y una época negra para los primeros hombres que vivían al otro lado del mar. Antes los saqueadores habían salido en busca de alimentos para sustentarse en los inviernos duros, de madera para construir sus barcoluengos, de esposas de sal que les dieran hijos y de las riquezas de las que carecían las islas del Hierro, pero siempre volvían con el botín. Con los reyes de madera la práctica dio paso a algo mucho más difícil y arriesgado: la conquista, la colonización y el dominio.

La exhaustiva *Historia de los hijos del Hierro* del archimaestre Haereg ofrece una lista de ciento once hombres que se ciñeron una corona de madera como Gran Rey de las islas del Hierro. Hay que reconocer que es una lista incompleta y plagada de contradicciones, pero de lo que no cabe duda es de que los reyes de madera llegaron al ápice de su poder con Qhored I Hoare (que en algunas versiones aparece como Greyiron, y en otras como Blacktyde), que en las historias de Poniente escribió su nombre con sangre como Qhored el Cruel. El rey Qhored gobernó a los hombres del Hierro durante tres cuartos de siglo, y alcanzó la provecta edad de noventa años. En la época de su reinado los primeros hombres de las tierras verdes ya habían abandonado en gran medida las costas del mar del Ocaso, por miedo a los saqueadores, y los que quedaban, sobre todo señores en robustos castillos, pagaban tributo a los hombres del Hierro.

Fue Qhored quien, en palabras famosas, se jactó de que sus mandatos llegaban «hasta donde huelen los hombres a agua salada, u oyen romper el oleaje». En su juventud tomó y saqueó Antigua, de donde se llevó encadenadas a las islas del Hierro a miles de mujeres y de niñas. A los treinta años desafió en batalla a los señores del Tridente, y obligó al rey de los ríos Bernarr II a hincar la rodilla y entregar como rehenes a sus tres hijos pequeños. Tres años después, como se retrasaba el pago anual de Bernarr, Qhored mató con sus propias manos a los tres niños y les arrancó el corazón. Cuando el padre, loco de dolor, fue a la guerra para vengarlos, el rey Qhored y sus hombres del Hierro destruyeron su ejército y le hicieron ahogar como sacrificio al Dios Ahogado, con lo que llegó a su fin la casa Justo, y las tierras de los ríos quedaron sumidas en una sangrienta anarquía.

A partir de Qhored, sin embargo, empieza una lenta decadencia. Algo tuvieron que ver con ello los reyes que le seguían, pero también el aumento paulatino de poder de los hombres de las tierras verdes. Los primeros hombres estaban construyendo sus propios barcoluengos, y sus ciudades ya no estaban protegidas con empalizadas de madera y fosos con pinchos, sino con murallas de piedra.

Los primeros que dejaron de pagar tributo fueron los Gardener y los Hightower. Cuando el rey Theon III Greyjoy zarpó para luchar contra ellos, fue derrotado y muerto por lord Lymond Hightower, el León Marino, que resucitó la práctica del esclavismo en Antigua el tiempo necesario para obligar a los hombres del Hierro capturados durante la batalla a invertir todas sus fuerzas en el refuerzo de las murallas de la ciudad.

El aumento del poder de las tierras del oeste constituía una amenaza aún más grave para los dominios de los reyes de madera. La primera en caer fue Isla Bella, cuando el pueblo llano, encabezado por Gylbert Farman, se rebeló contra sus dominadores del Hierro y quiso expulsarlos. Una generación más tarde los Lannister tomaron la villa de Kayce, después de que Herrock el Hijo de Ramera hiciera sonar su gran cuerno con cintas de oro, y las putas de la

ciudad abrieran a sus hombres una puerta en la muralla. Tres reyes del Hierro sucesivos intentaron recuperar el botín, pero fue en balde, y dos de ellos murieron por la espada de Herrock.



Un barcoluengo del Hierro en el mar.

La humillación definitiva fue cortesía de Gerold Lannister, rey de la Roca. Gerold el Grande, como se le recuerda en occidente, zarpó para las islas del Hierro al mando de su propia flota, en una osada expedición de la que regresó con un centenar de rehenes a quienes a partir de entonces mantuvo prisioneros en Roca Casterly, para ahorcar a uno por cada asalto que recibieran sus costas.

En el transcurso del siguiente siglo varios reyes cada vez más débiles perdieron el Rejo, la isla del Oso, Dedo de Pedernal y casi todos sus enclaves del mar del Ocaso, de los que al final quedó solo un puñado.

No se crea que durante esos años los del Hierro no obtuvieran victorias. Balon V Greyjoy, llamado Vientofrío, destruyó las endebles flotas del rey en el Norte. Erich V Harlaw retomó en su juventud Isla Bella, aunque volvió a perderla en la vejez. Su hijo Harron mató a Gareth el Sombrío de Altojardín al pie de la muralla de Antigua. Medio siglo después, en el transcurso de un encontronazo entre sus flotas frente a las islas Brumosas, Joron I Blacktyde capturó a Gyles II Gardener y, tras torturarle hasta la muerte, mandó trocear su cadáver para poder pescar con «un trozo de rey» como cebo. En un momento posterior de su reinado arrasó el Rejo a sangre y fuego, y dicen que se llevó a todas las mujeres de menos de treinta años, con lo que se ganó el

apodo de Cruz de las Doncellas, que es como más se le recuerda.

Fueron, con todo, triunfos fugaces, como muchos de los reyes que los obtuvieron. Con el paso de los siglos se volvieron más fuertes los reinos de las tierras verdes, y más débiles las islas del Hierro. Luego, a finales de la Edad de los Héroes, llegó otra crisis que agravó esta debilidad.

A la muerte del rey Urragon III Greyiron (Urragon el Calvo) sus hijos menores convocaron a toda prisa una asamblea de sucesión, aprovechando que Torgon, el mayor, estaba de saqueo por el Mander. Estaban convencidos de que la elección recaería en alguno de ellos, pero los capitanes y reyes, para su consternación, optaron por Urragon Goodbrother de Gran Wyk. Lo primero que hizo el nuevo rey fue ordenar la muerte de los hijos del antiguo. Por eso, y por la crueldad salvaje de que a menudo hizo gala durante sus dos años de reinado, recuerda la historia a Urrathon IV Goodbrother como Malhermano.

Cuando Torgon Greyiron volvió a las islas del Hierro declaró inválida la asamblea de sucesión por no haber estado él presente para hacer valer sus aspiraciones, y recibió el apoyo de los sacerdotes, hartos ya de la arrogancia y la impiedad de Malhermano. Al llamamiento respondieron por igual el pueblo llano y los grandes señores, que se congregaron bajo los estandartes de Torgon hasta que los propios capitanes de Urrathon hicieron pedazos a su rey. Una vez coronado en su lugar, Torgon el Rezagado reinó cuarenta años sin haber sido elegido y proclamado por una asamblea sucesoria. Fue un rey fuerte, justo, sabio y ecuánime, mas poco pudo hacer para frenar la decadencia de las islas del Hierro, hasta el punto de que fue durante su reinado cuando se perdió el Cabo de Águilas en beneficio de los Mallister de Varamar.

En su juventud Torgon había asestado un duro golpe a la institución de la asamblea sucesoria derrocando al rey electo. En su vejez le asestó otro recurriendo a su hijo Urragon para que le ayudase a gobernar. El hijo se mantuvo a la vera del padre durante casi cinco años, en la corte y el consejo, y en la guerra y la paz; de ahí que a la muerte de Torgon pareciera lo más natural que le sucediese como Urragon IV Greyiron el heredero a quien había elegido. No se convocó asamblea sucesoria, ni hubo tampoco esta vez un Galon Blancobáculo que protestase airado contra la sucesión.

El último y definitivo golpe contra el poder de los capitanes y reyes reunidos en asamblea lo dio la muerte del propio Urragon IV, tras un reinado largo pero gris. En su agonía el rey había expresado el deseo de que la corona pasase a su sobrino nieto Urron Greyiron, rey de sal de Monte Orca, llamado Urron Manorroja. Dado que los sacerdotes del Dios Ahogado estaban resueltos a no permitir que se les arrebatase por tercera vez el poder de nombrar a los reyes, corrió la voz de que capitanes y reyes estaban convocados a Viejo Wyk para una asamblea de sucesión.

Entre los cientos que acudieron estaban los reyes de sal y de roca de las siete islas principales, y hasta el de la Luz Solitaria, pero apenas acababan de reunirse cuando Urron Manorroja les echó encima a sus hacheros, y las costillas de Nagga quedaron rojas de sangre. Murieron aquel día trece reyes, así como medio centenar de sacerdotes y profetas. Fue el final de las asambleas de sucesión. Manorroja reinó veintidós años, y tras él lo hicieron sus descendientes. Los santones errantes ya no volvieron a hacer y deshacer en materia de reyes,

como antaño.

LOS REYES DEL HIERRO

Entre las grandes casas de las islas del Hierro, la de los Greyiron era una de las más antiguas y de mayor renombre. Según Haereg, durante la larga época de las asambleas de sucesión los capitanes y los reyes coronaron nada menos que a treinta y ocho Greyiron, es decir, que tuvieron el doble de monarcas que cualquier otra casa. Esa época acabó con Urron Manorroja y la matanza de Viejo Wyk. A partir de entonces la corona de las islas del Hierro se hizo de hierro negro, y pasó de padres a hijos por derecho de primogenitura. Los Greyiron tampoco quisieron permitir que hubiera otros reyes en las islas. Se habían acabado los reyes de sal, y los de roca. Urron Manorroja y sus herederos adoptaron el sencillo título de rey de las islas del Hierro. Los gobernantes de Gran Wyk, Viejo Wyk, Pyke, Harlaw y las islas menores, fueron reducidos a señores, y más de un antiguo linaje llegó a su extinción al negarse a hincar la rodilla.

Ahora bien, no faltó quien cuestionase el control de la corona de hierro por la casa Greyiron. En la matanza de Viejo Wyk no perecieron tan solo las asambleas de sucesión, sino también la prohibición de Galon Báculoblanco de que los hombres del Hierro guerreasen entre sí. Durante los siguientes siglos Urron Manorroja y sus sucesores tuvieron que hacer frente a media docena de rebeliones importantes, y como mínimo a dos grandes levantamientos de esclavos. Por otra parte, los señores y reyes de tierra firme no dudaron en sacar provecho de la desunión de los del Hierro, y así fueron perdiéndose sus conquistas en las tierras verdes. El golpe más significativo lo asestó el rey Garth VII, Manodeoro, rey del Dominio, al expulsar a los hombres del Hierro de las islas Brumosas, rebautizarlas como islas Escudo y repoblarlas con sus más feroces guerreros y sus mejores marinos, como defensa de la desembocadura del Mander.

La llegada de los ándalos a los Siete Reinos aceleró el declive de las islas del Hierro, ya que, a diferencia de sus predecesores, los ándalos eran navegantes intrépidos, con barcoluengos tan veloces y estables como los mejores que pudiesen construir los hombres del Hierro. A medida que la oleada ándala se extendía por las tierras de los ríos, las del oeste y el Dominio, aparecieron nuevas poblaciones en las costas, se levantaron villas amuralladas y sólidos castillos de piedra y madera en todas las calas y puertos, y tanto los grandes señores como los reyezuelos empezaron a construir naves de guerra para la defensa de sus costas y de su comercio.

Llegó el momento en que los ándalos inundaron las islas del Hierro, como habían inundado todo Poniente por debajo del Cuello. Varias oleadas de aventureros ándalos cayeron sobre el archipiélago, aliados a menudo con alguna facción de los propios isleños. Los ándalos se mezclaron con algunas antiguas familias de las islas, y otras las cortaron de raíz a golpe de espada y de hacha. Entre las destruidas figuraba la de Greyiron. El último rey del Hierro, Rognar II, fue abatido al hacer causa común contra él los Orkwood, los Drumm, los Hoare y los Greyjoy, con el respaldo de un ejército de piratas, mercenarios y señores guerreros ándalos. Para ver quién de los vencedores sucedería a Rognar, decidieron bailar la «danza del dedo», un

juego popular que consiste en que los jugadores se lancen mutuamente un hacha, haciéndola girar, y traten de atraparla sin que se caiga. Salió victorioso Harras Hoare, a costa de dos dedos, y gobernó las islas treinta años como Harras Manomuñón.

Muchos creen que el relato en que Harras obtiene su corona atrapando un hacha se debe en exclusiva a la imaginación de un bardo. El archimaestre Haereg indica que en realidad le eligieron por haber tomado como esposa a una doncella ándala, gracias a lo cual gozaba del apoyo del padre de la joven, y de muchos otros señores ándalos poderosos.



Harras Manomuñón victorioso.

LA SANGRE NEGRA

Explica el archimaestre Hake que los reyes de la casa Hoare eran «negros de pelo, negros de ojo y negros de corazón». Según sus enemigos, tenían también negra la sangre, oscurecida por la «mancha ándala», ya que muchos de los primeros reyes Hoare tomaron por esposas a doncellas de este pueblo. Los verdaderos hombres del Hierro, proclamaban los sacerdotes del Dios Ahogado, llevaban en las venas agua salada. Los Hoare, de sangre negra, eran reyes falsos, usurpadores impíos a quienes era necesario derrocar.

Así lo intentaron muchos en el transcurso de los siglos, tal como explica con cierto detalle Haereg, pero siempre en balde. Lo que les faltaba a los Hoare en valentía lo compensaban en astucia y en crueldad. Nunca gozaron del amor de muchos de sus súbditos, pero sí había muchos con motivos para temer sus iras. Ya sus nombres proclaman su naturaleza, aunque hayan pasado cientos de años. Wulfgar el Creaviudas, Horgan Matasacerdotes, Fergon el Feroz, Othgar el Desalmado, Othgar el Amigo de los Demonios, Craghorn el de la Sonrisa Roja… Todos fueron denunciados por los sacerdotes del Dios Ahogado.

¿De veras fueron tan impíos los reyes de la casa Hoare como afirmaban los santones? Hake así lo cree. En cambio, el archimaestre Haereg adopta un enfoque muy distinto al indicar que el auténtico delito de los reyes «de sangre negra» no era la impiedad ni el culto a los demonios, sino la tolerancia. Fue, en efecto, durante el dominio de los Hoare cuando llegó por primera vez a las islas del Hierro la Fe de los ándalos.

A instancias de sus reinas ándalas, estos monarcas otorgaron su protección a septas y septones, dándoles permiso para recorrer las islas predicando a los Siete. El primer septo de las islas del Hierro se construyó en Gran Wyk durante el reinado de Wulfgar Creaviudas. Cuando su bisnieto Horgan permitió la construcción de otro en Viejo Wyk, donde se habían celebrado antiguamente las asambles de sucesión, la isla entera, azuzada por los sacerdotes, estalló en una cruenta rebelión. El septo fue incendiado, el septón descuartizado y los fieles arrastrados al mar, donde fueron ahogados para que recuperasen su fe. Fue, sostiene Haereg, en respuesta a este hecho como empezó Horgan Hoare a matar sacerdotes.

Los reyes Hoare disuadieron también el ejercicio del saqueo. Y con su declive aumentó el comercio. Bajo las colinas de Gran Wyk, Monte Orca, Harlaw y Pyke quedaban aún grandes riquezas en mena de hierro, así como en plomo y estaño. La necesidad de madera que tenían los hombres del Hierro para construir sus barcos seguía siendo tan grande como siempre. Lo que ya no tenían era fuerza para tomarla donde la encontrasen, así que optaron por intercambiarla por hierro. Llegado el invierno, con sus fríos vientos, la mena de hierro pasó a ser la moneda que usaban los reyes de la casa Hoare para comprar cebada, trigo y nabos con que alimentar al pueblo llano (además de ternera y cerdo para su propia mesa). «Pagar el precio del hierro» adquirió un significado completamente nuevo, que a muchos isleños les pareció humillante, y que los sacerdotes tacharon de vergonzoso.

El punto más bajo del orgullo y el poder de los hombres del Hierro se alcanzó durante los reinados de los tres Harmund. En las islas se les recuerda como Harmund el Anfitrión, Harmund el Cicatero y Harmund el Apuesto. Harmund el Anfitrión fue, que se sepa, el primer rey de las islas del Hierro que sabía leer y escribir. Acogía en su castillo de Gran Wyk a viajeros y comerciantes de los más remotos lugares del mundo, daba gran valor a su colección de libros y otorgó su protección a los septones y las septas.

Su hijo Harmund el Cicatero, que compartía su amor a la lectura, adquirió renombre como gran viajero. Fue el primer rey de las islas del Hierro que visitó las tierras verdes sin una espada en la mano. Después de haber pasado su juventud como pupilo de la casa Lannister, el segundo Harmund volvió a Roca Casterly como rey y tomó como reina a lady Lelia Lannister, hija del rey de la Roca, y «la más bella flor de Poniente». Durante un viaje posterior visitó

Altojardín y Antigua para negociar con sus señores y reyes y fomentar el comercio.

Sus hijos fueron educados en la Fe, o por lo menos en la peculiar versión que de ella tenía el rey Harmund. A su muerte subió el mayor al trono, Harmund el Apuesto, que (influido según algunos por su madre Lannister, la reina viuda Lelia) anunció que en adelante se ahorcaría a los saqueadores como piratas, en lugar de ensalzarlos, y prohibió oficialmente la adopción de esposas de sal, además de declarar bastardos a los hijos de aquellas uniones, sin derecho a herencia. Justo cuando meditaba poner también coto a la práctica de la esclavitud en las islas, un sacerdote llamado el Alcaudón empezó a predicar contra él.

Sus proclamas recibieron eco entre otros sacerdotes y despertaron la atención de los señores de las islas. Solo los septones y sus seguidores se mantuvieron del lado del rey Harmund, que fue derrocado en quince días sin apenas efusión de sangre. Todo lo contrario de lo que ocurrió después: el Alcaudón arrancó con sus propias manos la lengua del rey depuesto para que nunca más pudiera pronunciar «mentiras y blasfemias». Harmund también fue cegado, y le cortaron la nariz para que «todos los hombres le vean como lo que es, un monstruo».

En su lugar, señores y sacerdotes coronaron a su hermano menor, Hagon. El nuevo rey denunció la Fe, derogó los edictos de Harmund y expulsó de su reino a los septones y las septas. En dos semanas ardían todos los septos de las islas del Hierro.

El rey Hagon, que pronto sería conocido como Hagon Sin Corazón, consintió que mutilasen a su propia madre, la reina Lelia, la «furcia Lannister», a quien el Alcaudón acusó de haber apartado a su marido e hijos del verdadero dios. Le cortaron los labios, las orejas y los párpados, y le arrancaron la lengua con pinzas al rojo vivo, hecho lo cual la embarcaron en un barcoluengo de regreso a Lannisport. El rey de la Roca, su sobrino, montó en tal cólera por semejante atrocidad que convocó a sus abanderados.

Pese a aceptar a los Siete como dioses verdaderos, Harmund II siguió honrando al Dios Ahogado, y al volver a Gran Wyk habló abiertamente de «los ocho dioses» y ordenó colocar una estatua del Dios Ahogado en la entrada de todos los septos. El decreto no fue del agrado ni de los septones ni de los sacerdotes, que lo denunciaron. Queriendo aplacarlos, el rey revocó el edicto y declaró que dios solo tenía siete caras, pero que una de ellas era el Dios Ahogado, como aspecto del Desconocido.



El rey Harwyn Hoare.

La guerra subsiguiente dejó diez mil muertos, del Hierro en sus tres cuartas partes. En el séptimo año los hombres del oeste desembarcaron en Gran Wyk, aplastaron en el campo de batalla al ejército de Hagon y tomaron su castillo. Hagon Sin Corazón fue mutilado de igual modo que su madre, y después ahorcado. Ser Aubrey Crakehall, que estaba al mando de los ejércitos de los Lannister, ordenó arrasar el castillo Hoare, pero durante el saqueo sus hombres encontraron en una mazmorra a Harmund el Apuesto. Por unos momentos, según Haereg, Crakehall se planteó reinstaurarle en el trono, pero el antiguo rey estaba ciego, quebrantado y medio loco por su largo cautiverio. Lo que le concedió ser Aubrey, finalmente, fue «el regalo de la muerte», mediante un vaso de vino con unas gotas de leche de la amapola. Acto seguido el

caballero cometió la insensatez mayúscula de reclamar para sí la corona de las islas del Hierro.

Si no quedaron satisfechos los hombres del Hierro, tampoco lo estuvieron los Lannister. Al llegar la nueva a Roca Casterly, el rey mandó que regresaran sus navíos, y Crakehall quedó a merced de sus propios recursos. Sin el respaldo del poder y la riqueza de la casa Lannister, el «rey Aubrey» vio desmoronarse en seguida su poder. Su reinado duró menos de medio año, hasta que fue hecho prisionero y sacrificado al mar por el Alcaudón en persona.

La guerra entre los hombres del Hierro y los de las tierras del oeste siguió sin muchos bríos durante cinco años más, hasta agotarse en una paz cansada que dejó las islas empobrecidas, quemadas y rotas. El siguiente invierno, largo y duro, se recuerda en las islas como el del Hambre. Cuenta Hake que la inanición se cobró tres veces más vidas que las batallas anteriores al invierno.

Las islas del Hierro tardarían siglos en recuperarse y coronar su lenta ascensión a la prosperidad y el poder. No es menester que hablemos de los reyes que reinaron durante estos negros tiempos. Muchos eran títeres de los señores o los sacerdotes. También hubo algunos más parecidos a los saqueadores de la Edad de los Héroes, hombres como Harrag Hoare y su hijo Ravos el Violador, que en los años del cruento reinado de Theon Stark asolaron el Norte, pero fueron pocos, y muy espaciados.

En la recuperación del orgullo y la bravura en las islas desempeñaron un papel tanto el saqueo como el comercio. Ahora había otras tierras que construían navíos de guerra mayores y más temibles que los de los hombres del Hierro, pero en ningún lugar existían marineros más audaces. Los mercaderes que zarpaban de Puerto Noble, en Pyke, y de los puertos de Gran Wyk, Harlaw y Monte Orca, se diseminaron por los mares, arribando a Lannisport, Antigua y las Ciudades Libres, de donde volvían con tesoros jamás soñados por sus antepasados.

También continuaron los saqueos, pero los «lobos del mar» ya no cazaban cerca de sus casas debido a que los reyes de las tierras verdes se habían vuelto demasiado poderosos para provocarlos. Ahora sus presas las buscaban en mares más lejanos, en las islas del Basilisco, en los Peldaños de Piedra y en las costas de las Tierras de la Discordia. Los hubo que, vendiéndose al mejor postor, lucharon por alguna de las Ciudades Libres en sus incesantes guerras comerciales.

Entre ellos figuraba Harwyn Hoare, el tercer hijo del rey Qhorwyn el Astuto, un monarca sagaz y codicioso que dedicó todo su reinado a acumular riquezas y a evitar la guerra. «La guerra es mala para el comercio», dijo, como es fama, a la vez que duplicaba y después triplicaba la magnitud de su flota, y daba orden a sus herreros de que forjasen más armaduras, espadas y hachas. «La debilidad es una invitación a los ataques —declaró Qhorwyn—. Tenemos que ser fuertes para que haya paz».

Su hijo Harwyn no estaba interesado por la paz, pero sí, y mucho, por las armas y las armaduras que forjaba su padre. Belicoso desde la infancia, según todos los testimonios, y tercero en la línea sucesoria, Harwyn Hoare fue enviado al mar ya a edad temprana. Navegó con una serie de saqueadores en los Peldaños de Piedra, visitó Volantis, Tyrosh y Braavos, se hizo hombre en los jardines de placer de Lys, estuvo dos años cautivo de un rey pirata en las islas del Basilisco, vendió su espada a una compañía libre en las Tierras de la Discordia y

combatió entre los Segundos Hijos en diversas batallas.

Al volver a las islas del Hierro se encontró con que su padre agonizaba y que su hermano mayor había muerto de psoriagrís dos años atrás. Entre Harwyn y la corona aún se interponía otro hermano, cuya repentina muerte, mientras el rey exhalaba sus últimos suspiros, sigue siendo controvertida. Todos los testigos de la muerte del príncipe Harlan concordaron en que había sido accidental, por una caída del caballo; claro que les habría costado la vida insinuar lo contrario… Fuera de las islas del Hierro, por lo general, se consideró que el príncipe Harwyn estaba detrás del fallecimiento de su hermano. Unos aseguraban que lo había hecho con sus propias manos, y otros que al príncipe Harlan le había asesinado un Hombre sin Rostro de Braavos.

El rey Qhorwyn expiró seis días después del príncipe heredero, dejando como tal a su tercer hijo, que pronto escribiría su nombre con sangre en las historias de los Siete Reinos como Harwyn Mano Dura.

En una visita a los astilleros de su padre, el nuevo rey declaró que «los barcoluengos están hechos para navegar», y al inspeccionar la real armería anunció que «las espadas están hechas para mancharse de sangre». El rey Qhorwyn había dicho con frecuencia que la debilidad era una invitación a los ataques. Contemplando la bahía del Hierro, su hijo vio debilidad y confusión en las tierras de los ríos, donde los señores del Tridente soportaban con rencor la férula del rey de la tormenta, Arrec Durrandon, en su lejano Bastión de Tormentas.

Harwyn formó un ejército y cruzó con él la bahía en un centenar de barcoluengos de su padre. Tras desembarcar sin resistencia al norte de Varamar, transportaron las naves por tierra al Forca Azul del Tridente y bajaron por el río, dejando una estela de fuego y destrucción. Algunos señores de los ríos se levantaron en armas contra ellos, pero no fue el caso de la mayoría, ya que su señor feudal, allá en las tierras de la tormenta, inspiraba poco afecto, y todavía menos lealtad. En esos tiempos se consideraba a los hombres del Hierro como feroces combatientes en la mar, pero fáciles de derrotar en tierra. Harwyn Hoare, sin embargo, no era como el resto de sus compatriotas. Curtido en las Tierras de la Discordia, dio muestras de la misma ferocidad en tierra que en la mar, y puso en desbandada a cualquier enemigo. Tras derrotar sin paliativos a los Blackwood, logró la adhesión de muchos señores del Tridente.

En Buenmercado Harwyn topó con Arrec Durrandon, el joven rey de la tormenta, cuyos soldados, pese a superar en número a los de su rival, estaban mal capitaneados, cansados y lejos de su hogar, y fueron destrozados por los hombres del Hierro y de los ríos. El rey Arrec perdió a dos hermanos y la mitad de sus hombres, y suerte tuvo de escapar con vida. Durante su huida al sur se levantó el pueblo llano de las tierras de los ríos y expulsó o masacró a sus guarniciones. Las anchas tierras de los ríos, con todas sus riquezas, pasaron de las manos de Bastión de Tormentas a las de los hombres del Hierro.

Con un solo movimiento de gran audacia Harwyn Mano Dura había multiplicado por diez sus posesiones, convirtiendo una vez más a las islas del Hierro en una potencia que inspiraba temor. Pronto descubrieron los señores del Tridente que se le habían unido con la esperanza de liberarse de los Durrandon, que sus nuevos amos eran mucho más brutales y exigentes que los anteriores. Harwyn gobernaría sus conquistas con dureza hasta el final de sus días, pasando

mucho más tiempo en las tierras de los ríos que en las islas, cabalgando de una punta a otra del Tridente a la cabeza de un ejército rapaz y detectando hasta el menor asomo de rebelión, al mismo tiempo que cobraba impuestos, tributos y esposas de sal. «Su palacio era una tienda, y su trono una silla de montar», decían de él los hombres.

Por el mismo patrón estaba cortado su hijo Halleck, que se ciñó la corona a la muerte de Mano Dura, fallecido a los sesenta y cuatro años. En todo su reinado solo visitó tres veces las islas del Hierro, donde en total no pasó ni dos años. Pese a considerarse como un hombre del Hierro, hacer sacrificios al Dios Ahogado y tener siempre a su lado a tres sacerdotes, Halleck Hoare tenía más del Tridente que de la mar salada, y parecía que las islas no fueran para él más que una fuente de armas, barcos y hombres. Su reinado, aún más marcado por la sangre que el de su padre, no lo estuvo tanto por el éxito, ya que se caracterizó por una serie de guerras infructuosas contra las tierras del oeste y las de la tormenta, y nada menos que por tres tentativas frustradas de conquista del Valle, todas las cuales acabaron desastrosamente en la Puerta de la Sangre.

Al igual que su padre, el rey Halleck pasó gran parte de su reinado en tiendas y en campañas militares. Cuando no estaba en guerra gobernaba sus extensos dominios desde un modesto torreón de Buenmercado, en el corazón de las tierras de los ríos, cerca de donde su padre había obtenido la mayor de sus victorias.

El hijo de Halleck deseaba una residencia de mayor empaque, y dedicó gran parte de su reinado a construirla. La historia de Harren el Negro, sin embargo, y de la edificación de Harrenhal, ya se ha tratado en otro sitio.

Las llamas de dragón que destruyeron Harrenhal fueron el ardiente colofón de los sueños del rey Harren, del dominio de las tierras de los ríos por los hombres del Hierro y del «linaje negro» de la casa Hoare.

LOS GREYJOY DE PYKE

La muerte de Harren el Negro y sus hijos dejó sin rey a las islas del Hierro, sumidas en el caos.

En las tierras de los ríos, el rey Harren había tenido a su servicio a muchos grandes señores y guerreros de renombre. Algunos murieron junto a él en el incendio de Harrenhal, y otros durante la revuelta de las tierras de los ríos. Pocos fueron los que llegaron vivos a la costa, y menos aún los que encontraron barcoluengos salvados de las llamas, que los devolvieran a su tierra.



Las armas de la casa Greyjoy (centro) y algunas casas destacadas del pasado y del presente (desde arriba en el sentido de las agujas del reloj): Greyiron, Goodbrother, Wynch, Botley, Drumm, Harlaw, Hoare y Blacktyde.

Tras los hechos de Harrenhal, Aegon Targaryen y sus hermanas apenas prestaron atención a las islas del Hierro. Tenían problemas más acuciantes y un sinfín de enemigos poderosos a quienes derrotar. Dejados a su suerte, los hombres del Hierro cayeron de inmediato en luchas intestinas.

El primero en reclamar la corona fue Qhorin Volmark, un pequeño señor de Harlaw cuya abuela había sido hermana pequeña de Harwyn Mano Dura. En ese parentesco se basó Volmark para proclamarse legítimo heredero del «linaje negro».

En Viejo Wyk se reunieron cuarenta sacerdotes bajo los huesos de Nagga para depositar una corona de madera en la cabeza de uno de los suyos, un santón descalzo de nombre Lodos, que se decía hijo viviente del Dios Ahogado.

Pronto aparecieron otros pretendientes en Gran Wyk, Pyke y Monte Orca, y durante más de un año sus respectivos seguidores combatieron por tierra y por mar. Aegon el Conquistador puso fin a las luchas en 2 DC, al posarse en Gran Wyk a lomos de Valerion con una poderosa flota de guerra. Ante él, los hombres del Hierro se desmoronaron. Qhorin Volmark murió a manos del propio Conquistador, segado por la espada de acero valyrio de Aegon, Fuegonegro.

En Viejo Wyk el rey sacerdote Lodos acudió a su dios e invocó a los krakens de las profundidades para que hundieran los navíos de guerra de Aegon. Al no aparecer los krakens, llenó su túnica de piedras y se adentró en el mar para «pedir consejo» a su padre. Le siguieron miles de personas, cuyos cadáveres inflados aparecieron durante años en las costas, aunque no el del sacerdote. En Gran Wyk y Pyke los aspirantes que aún sobrevivían (tras la muerte, el año anterior, del rey de Monte Orca) se apresuraron a hincar la rodilla y rendir pleitesía a la casa Targaryen.

¿Pero quién podría gobernarlos? En tierra firme hubo quien instó a Aegon a enfeudar a los hombres del Hierro a lord Tully de Aguasdulces, a quien había nombrado señor supremo del Tridente. Otros propusieron entregar las islas a Roca Casterly, y hubo incluso quien tuvo la ocurrencia de implorarle que limpiase las islas con llamas de dragón, a fin de terminar de una vez por todas con el azote de los hombres del Hierro.

Aegon optó por otra solución. Tras reunir a todos los señores de las islas del Hierro que quedaban anunció que les permitiría elegir ellos mismos a su señor supremo, y como era de prever escogieron a uno de los suyos: Vickon Greyjoy, lord segador de Pyke, famoso capitán que descendía del Rey Gris. Aun siendo Pyke menor y más pobre que Gran Wyk, Harlaw y Monte Orca, los Greyjoy podían presumir de un linaje largo y distinguido. En los tiempos de las asambleas de sucesión solo los Greyiron y los Goodbrother habían dado más reyes que ellos, y de los Greyiron nada quedaba.

Exhaustos y empobrecidos por años de guerra, los hombres del Hierro aceptaron sin rechistar a su nuevo señor.

Hizo falta casi toda una generación para que las islas del Hierro se recuperasen de las heridas infligidas por la caída de Harren y la guerra fratricida que le había seguido. Vickon Greyjoy, entronizado en Pyke en el Trono de Piedramar, se mostró a la vez severo y prudente en el gobierno, y aunque no prohibió el saqueo ordenó limitar su práctica a aguas lejanas, distantes de las costas de Poniente, para no concitar las iras del Trono de Hierro. Por otra parte, habida cuenta de que Aegon había aceptado como sus dioses a los Siete, y había sido ungido en Antigua por el septón supremo, lord Vickon permitió que regresasen los septones a las islas para predicar la Fe.

Con ello enojó a muchos hombres del Hierro piadosos y, como sucediera ya otras veces, provocó las iras de los sacerdotes del Dios Ahogado. «Que prediquen —dijo lord Vickon al ser informado sobre el descontento—, que necesitamos aire para nuestras velas». Le recordó a su hijo Goren que era vasallo de Aegon, y solo a un insensato se le ocurriría enfrentarse a Aegon Targaryen y sus dragones.

Fueron esas las palabras que recordaría Goren Greyjoy, que en 33 DC, al fallecer lord Vickon, le sucedió como señor de las islas del Hierro, no sin antes sofocar una torpe conspiración que pretendía reinstaurar el linaje negro coronando al hijo de Qhorin Volmark. Cuatro años después Goren tuvo que lidiar con un problema más grave, cuando Aegon el Conquistador murió de un ataque cerebral en Rocadragón y en su lugar fue coronado su hijo Aenys. Hombre afable y bienintencionado, tenía sin embargo fama de débil y poco capacitado para ocupar el Trono de Hierro, y antes de que hubiera terminado su viaje por el reino

empezaron a estallar revueltas a lo largo y ancho de este.

Las islas del Hierro se vieron sacudidas por una de ellas, encabezada por un hombre que se identificó como el rey sacerdote Lodos, el cual, decía, había vuelto de ir a ver a su padre, pero Goren Greyjoy la zanjó sin que le temblara el pulso; tanto es así que le mandó a Aenys Targaryen la cabeza en salmuera del rey sacerdote. Tan complacida quedó su majestad por el regalo, que le prometió a lord Goren cualquier recompensa que estuviera en su mano concederle, y Greyjoy, no menos sabio que brutal, le pidió permiso para expulsar a los septones y las septas de las islas del Hierro. El rey Aenys no tuvo más remedio que acceder. Transcurriría un siglo antes de que se abriese otro septo en las islas.

A partir de entonces, durante largos años, los hombres del Hierro vivieron sin sobresaltos bajo los sucesivos señores Greyjoy y, olvidados de conquistas, se sustentaron de la pesca, del comercio y de la minería. Entre Desembarco del Rey y Pyke mediaba todo Poniente, y los hombres del Hierro cada vez se mantenían más al margen de los asuntos de la corte. La vida era dura en las islas, sobre todo en invierno, pero siempre había sido así. Algunos seguían soñando con volver a las antiguas costumbres, cuando los hombres del Hierro inspiraban temor, pero los Peldaños de Piedra y el mar del Verano estaban muy lejos, y en el Trono de Piedramar los Greyjoy no permitían saqueos más próximos al archipiélago.

EL KRAKEN ROJO

Transcurriría casi un siglo antes de que despertase el kraken. Lo que nunca murió fueron los sueños, pues los sacerdotes seguían metiéndose hasta las rodillas en la mar salada para predicar las antiguas costumbres, y en un centenar de burdeles portuarios y tabernas de marineros seguía habiendo ancianos que contaban historias de los viejos tiempos, cuando los hombres del Hierro eran ricos y orgullosos, y hasta al último remero le calentaban cada noche la cama una docena de esposas de sal. De tales historias se emborracharon muchos niños y mozos, sedientos de las glorias de la vida del saqueador.

Uno de ellos era Dalton Greyjoy, el revoltoso hijo del heredero de Pyke y las islas del Hierro, de quien escribe Hake: «Tres cosas amaba: el mar, su espada y las mujeres». Mozo intrépido, terco y temperamental, se dice que a los cinco años ya remaba, y a los diez ya saqueaba, navegando con su tío a las islas del Basilisco para pillar las ciudades de los piratas.



Los saqueadores del Kraken Rojo.

A los catorce años Dalton Greyjoy ya había llegado nada menos que al Antiguo Ghis, había participado en varias incursiones y tenía cuatro esposas de sal. Amado por sus hombres (más que por sus esposas, ya que en seguida se cansaba de ellas), nada estimaba tanto como su espada de acero valyrio, a la que, tras arrebatársela a un corsario muerto, había puesto el nombre de Anochecer. Durante su decimoquinto año de vida, mientras luchaba como mercenario en los Peldaños de Piedra, vio matar a su tío y vengó su muerte, pero recibió una docena de heridas y salió de la batalla empapado de sangre de los pies a la cabeza. En adelante los hombres le llamaron el Kraken Rojo.

El mismo año, hallándose en los Peldaños de Piedra, recibió la nueva de la muerte de su padre y reivindicó el Trono de Piedramar como señor de las islas del Hierro. De inmediato empezó a construir barcoluengos, forjar espadas e instruir combatientes, y cuando le preguntaron por qué lo hacía respondió el joven señor: «Se avecina la tormenta».

La tormenta que había previsto estalló el año siguiente, cuando murió en la cama el rey Viserys I Targaryen, en la Fortaleza Roja de Desembarco del Rey, y tanto su hija Rhaenyra como el hermanastro de esta última, Aegon, hicieron valer sus derechos al Trono de Hierro. Había empezado la orgía de sangre, guerra, rapiña y asesinatos que se conoce como la Danza de los Dragones. Se dice que al llegar a Pyke la noticia, el Kraken Rojo se rio a carcajadas.

A lo largo de la guerra la princesa Rhaenyra y sus negros gozaron de gran ventaja en el mar, por hallarse entre sus partidarios Corlys Velaryon, señor de las Mareas, la mítica Serpiente Marina, que capitaneaba las flotas de la casa Velaryon de Marcaderiva. Deseoso de contrarrestarlo, el consejo verde del rey Aegon II acudió a Pyke y le ofreció a lord Dalton un puesto en el consejo privado, como lord almirante del reino, a condición de que rodease Poniente con sus barcoluengos para enfrentarse a la Serpiente Marina. Era una oferta generosa, que habrían aceptado sin reservas la mayoría de los mozos, pero lord Dalton, de una astucia poco común para sus pocos años, optó por esperar y ver qué podía ofrecerle la princesa Rhaenyra.

Cuando llegó la misiva, la encontró mucho más de su agrado. Los negros no necesitaban que llevara su flota al otro lado de Poniente y luchase en el mar Angosto, lo cual, en el mejor de los casos, era arriesgado, no; la princesa le pedía tan solo que atacase a sus enemigos, entre los que figuraban los Lannister de Roca Casterly, cuyas tierras estaban más cerca y eran más vulnerables. Lord Jason Lannister se había llevado al este a la mayoría de sus caballeros, arqueros y soldados experimentados, y en su deseo de atacar a los aliados de Rhaenyra en las tierras de los ríos había dejado escasamente defendidas las del oeste. En ello vio lord Dalton su oportunidad.

Mientras lord Jason caía en combate en las tierras de los ríos, y su ejército trampeaba de batalla en batalla bajo sucesivos comandantes, el Kraken Rojo y sus hombres del Hierro cayeron sobre las tierras del oeste como lobos sobre un rebaño de ovejas. Atrancadas las puertas del castillo por la viuda de lord Jason, Johanna, Roca Casterly se mostró inexpugnable, pero las tropas del Hierro quemaron la flota de los Lannister y saquearon Lannisport, de donde se llevaron ingentes cantidades de oro, cereales y bienes de comercio, y se apoderaron como esposas de sal de centenares de mujeres y de niñas, entre ellas la amante favorita del difunto

lord Jason, y las hijas naturales de ambos.

Siguieron otras incursiones y pillajes. Los barcoluengos navegaban por la costa occidental como en los viejos tiempos, dedicándose al saqueo. Fue el Kraken Rojo quien encabezó en persona la toma de Kayce. Con Torrelabella cayó también Isla Bella y todas sus riquezas. Lord Dalton proclamó esposas de sangre a cuatro de las hijas de lord Farman, y la quinta («la fea») se la dio a su hermano Veron.

A lo largo de casi dos años el Kraken Rojo mandó en el mar del Ocaso como sus antepasados, mientras en el resto de Poniente se enfrentaban grandes ejércitos, y en los cielos evolucionaban los dragones, enzarzados en sangrientas batallas.

Tarde o temprano, sin embargo, las guerras llegan a su fin, y la Danza de los Dragones no fue la excepción. Primero murió la princesa Rhaenyra, y después el rey Aegon II. Para entonces también habían muerto casi todos los dragones de los Targaryen, junto con decenas de señores de toda condición, cientos de gallardos caballeros y decenas de miles de plebeyos. Los negros y verdes que quedaban pactaron el armisticio, y el hijo de Rhaenyra, un niño, fue coronado como Aegon III y casado con Jaehaera, la hija de Aegon II.

La paz en Desembarco del Rey no equivalía, sin embargo, a la paz en occidente. El Kraken Rojo no había perdido su hambre de batallas. Cuando el consejo de regentes que gobernaba en nombre del rey niño le ordenó que cesara en sus incursiones, él siguió como hasta entonces.

Al final la perdición del Kraken Rojo fue una mujer. Una muchacha, a quien hoy conocemos por el simple nombre de Tess, le rajó a lord Dalton la garganta con su propia daga mientras dormía en Torrelabella, en los aposentos de lord Farman, y a continuación se arrojó al mar.

El Kraken Rojo nunca había tomado una esposa de roca. Sus herederos más cercanos eran sus hijos de sal, niños engendrados con varias de sus esposas de sal, y a pocas horas de su muerte estalló la cruenta lucha por la sucesión. Antes aún de que empezaran las batallas en Viejo Wyk y Pyke se levantó el pueblo llano de Isla Bella y masacró a los hombres del Hierro que aún seguían entre ellos.

En 134 DC lady Johanna Lannister se vengó de cuanto les había hecho el Kraken Rojo a ella y los suyos. Al haber sido destruidas sus flotas, convenció al anciano ser Leo Costayne, lord almirante del Dominio, de que transportase la infantería de los Lannister a las islas del Hierro. Enzarzados en su guerra sucesoria, los isleños fueron tomados por sorpresa, y a miles de ellos, hombres, mujeres y niños, se les pasó por la espada, como decenas fueron las aldeas, y cientos los barcoluengos devorados por las llamas. Al final, Costayne murió en el campo de batalla y su ejército fue en gran medida dispersado y destruido. Solo volvió a Lannister una parte de su flota (cargada de despojos bélicos, como muchas toneladas de cereal y salazones de pescado), pero entre los prisioneros que fueron entregados a Roca Casterly se encontraba uno de los hijos de sal del Kraken Rojo. Lady Johanna le mandó castrar y lo convirtió en bufón de su hijo. «Demostró grandes dotes de bufón —observa el archimaestre Haereg—, pero ni mucho menos tantas como su padre».

En otras tierras se habría vilipendiado con razón a un señor que trajera una suerte semejante a su casa y su pueblo, pero los habitantes de las islas del Hierro son tan particulares que hoy en día el Kraken Rojo sigue siendo objeto de veneración, y considerado como uno de

sus grandes héroes.

LAS ANTIGUAS COSTUMBRES Y LAS NUEVAS

Desde entonces hasta hoy los lores segadores de la casa Greyjoy han gobernado las islas del Hierro desde el Trono de Piedramar de Pyke, y nadie, después del Kraken Rojo, ha representado una amenaza real para los Siete Reinos o para el Trono de Hierro, pero en honor a la verdad son pocos los que pueden ser descritos como fieles servidores de la corona. Antaño fueron reyes, y ni un millar de años puede borrar el recuerdo de una corona de madera.

En la *Historia de los hombres del Hierro* del archimaestre Haereg se hallará una relación completa de sus reinos. En ella se encuentra información sobre Dagon Greyjoy, el Último Saqueador, cuyos barcoluengos asolaron las costas occidentales en la época en que el Trono de Hierro estaba ocupado por Aerys I Targaryen. O sobre Alton Greyjoy, el Bendito Loco, que intentó conquistar nuevas tierras más allá de la Luz Solitaria. O de Torwyn Greyjoy, que hizo un juramento de sangre con Aceroamargo para entregarle después a sus enemigos. O de Loron Greyjoy, el Bardo, y su profunda y trágica amistad con el joven Desmond Mallister, un caballero de las tierras verdes.

Hacia el final de la magna obra de Haereg se nos da a conocer a lord Quellon Greyjoy, el más sabio de todos los hombres que se han sentado en el Trono de Piedramar desde la Conquista de Aegon. Hombre de enorme estatura, casi cinco codos, dicen que era fuerte como un buey y veloz como un gato. De joven adquirió renombre guerrero en sus luchas contra los corsarios y los tratantes de esclavos en el mar del Verano. Fiel servidor del Trono de Hierro, durante la guerra de los Reyes Nuevepeniques rodeó el extremo sur de Poniente al mando de un centenar de barcoluengos y desempeñó un papel crucial en los combates que se produjeron en torno de los Peldaños de Piedra.

Como señor, en cambio, Quellon prefirió tomar la senda de la paz. Prohibió el saqueo, salvo que lo autorizase él expresamente, y trajo a decenas de maestres a las islas del Hierro para que curasen a los enfermos e instruyesen a la juventud. Con ellos llegaron los cuervos, cuyas negras alas unirían más estrechamente que nunca las islas con las tierras verdes.

Fue lord Quellon quien liberó a los esclavos que quedaban, y prohibió la práctica de la esclavitud en las islas del Hierro (aunque en este caso su éxito no fue total). En cuanto a las esposas de sal, si bien él no las tomó, permitió que lo hicieran otros, pero sometió este privilegio a cuantiosos impuestos. Quellon Greyjoy tuvo nueve hijos de tres esposas. La primera y la segunda fueron esposas de roca, unidas a él según el antiguo rito por un sacerdote del Dios Ahogado. En cambio, la última era una mujer de las tierras verdes, una Piper del Castillo de la Princesa Rosada a quien entregó en matrimonio un septón en la residencia de su padre.

En esto, como en muchas otras cosas, lord Quellon se apartó de las antiguas tradiciones insulares de los hombres del Hierro con la esperanza de forjar lazos más fuertes entre sus dominios y el resto de los Siete Reinos. Tan fuerte era lord Quellon Greyjoy como señor que

pocos osaban criticarle abiertamente, pues de todos era sabida su testarudez y lo temible que podía ser cuando se enojaba.

Aún ocupaba Quellon Greyjoy el Trono de Piedramar cuando Robert Baratheon, Eddard Stark y Jon Arryn alzaron sus estandartes en rebelión. La vejez no había hecho sino aumentar su innata prudencia, de modo que cuando se extendieron los combates por las tierras verdes él resolvió no participar en el conflicto. En cambio, sus hijos tenían una sed insaciable de provecho y de gloria, y al rey empezaban a fallarle su salud y sus fuerzas. Los dolores de vientre que sufría desde hacía un tiempo se habían vuelto tan terribles que cada noche tomaba un trago de leche de la amapola para dormir. Aun así se resistió a todas las súplicas, hasta que llegó a Pyke un cuervo con la nueva de que el príncipe Rhaegar había muerto en el Tridente. La noticia unió a sus tres hijos mayores: era el fin de los Targaryen, le dijeron, y la casa Greyjoy debía sumarse cuanto antes a la rebelión si albergaba alguna esperanza de participar en los despojos de la victoria.

Lord Quellon cedió, y se decidió que los hombres del Hierro pusieran de manifiesto su filiación atacando a los leales a los Targaryen que tuvieran más cerca. Pese a sus avanzados años, y a que sus achaques no hacían más que aumentar, su señoría insistió en ponerse al frente de la flota. En Pyke se congregaron cincuenta barcoluengos, que pusieron remos hacia el Dominio. La mayor parte de la flota se quedó en las islas para defenderlas de un posible ataque de los Lannister, pues aún no se sabía si Roca Casterly se situaría del lado de los rebeldes o del de los lealistas.

Poco hay que decir sobre el viaje final de Quellon Greyjoy. En las crónicas sobre la Rebelión de Robert es una simple nota al margen, algo triste y cruel que no tuvo el menor efecto en el desenlace final de la guerra. Los del Hierro hundieron unos cuantos barcos de pesca y capturaron a alguno que otro obeso mercader, además de incendiar unas pocas aldeas y saquear otras tantas poblaciones, pero en la desembocadura del Mander toparon con una resistencia inesperada por parte de los naturales de las islas Escudo, que salieron a su encuentro con sus barcoluengos. En el combate fueron tomados o hundidos una docena de barcos, y aunque los hombres del Hierro hicieron más daño del que recibieron, uno de sus muertos fue lord Quellon Greyjoy.

Para entonces la guerra casi había terminado, y Balon Greyjoy tuvo la sensatez de regresar a sus aguas y pedir para sí el Trono de Piedramar.

El nuevo señor de las islas del Hierro era el mayor de los hijos de lord Quellon que aún vivían, vástago de su segundo matrimonio (ya que los del primero habían muerto todos a corta edad). Se parecía en muchas cosas a su padre. A los trece años ya sabía manejar los remos de un barcoluengo y bailar la danza del dedo. A los quince pasó un verano de pillaje en los Peldaños de Piedra. A los diecisiete era capitán de su propio barco. Pese a carecer de la estatura de su padre, y de su fuerza bruta, Balon Greyjoy había heredado su rapidez y su dominio de las armas. En cuanto a su valor, nadie podía ponerlo en duda.

Desde pequeño, sin embargo, lord Balon ardía en ansias de liberar a los hombres del Hierro del yugo del Trono de Hierro y devolverles el orgullo y el poder. Una vez en el Trono de Piedramar barrió con muchos de los decretos de su padre, abolió los impuestos sobre las esposas

de sal y proclamó que los prisioneros de guerra podían ser conservados como esclavos. A los septones no los expulsó, pero multiplicó por diez sus impuestos. También conservó a los maestres, pues habían demostrado ser demasiado útiles para prescindir de ellos. Por razones que siguen sin haberse esclarecido por completo, condenó a muerte al maestre de Pyke, pero solicitó inmediatamente otro a la Ciudadela.



Las torres que quedan del castillo de Pyke.

Lord Quellon había dedicado la mayor parte de su largo reinado a evitar la guerra. Lord Balon empezó a de inmediato a prepararla. Más que oro, o que gloria, Balon Greyjoy ansiaba una corona. Parece que este sueño, el de las coronas, persiguió a la casa Greyjoy a lo largo de su

extensa historia, pero solo le trajo la derrota, la desesperación y la muerte. Balon Greyjoy se preparó durante cinco años, reuniendo hombres y barcoluengos y construyendo una gran flota de grandes navíos de guerra con el casco reforzado, espolones de hierro y la cubierta erizada de escorpiones y bombardas. Los barcos de esta Flota de Hierro, de unas dimensiones como nunca habían alcanzado las naves de las islas, tenían más de galeras que de barcoluengos.

En 289 DC lord Balon pasó al ataque y se proclamó rey de las islas del Hierro, al tiempo que enviaba a sus hermanos Euron y Victorian a Lannisport para incendiar la flota de los Lannister. «El mar será mi foso —declaró mientras ardían los barcos de lord Tywin—, y ay de quien se atreva a cruzarlo».

El rey Robert se atrevió. Robert Baratheon, el primero de su nombre, había ganado una gloria inmarcesible en el Tridente. Reaccionando con celeridad, el joven rey llamó a sus abanderados y dio orden a su hermano Stannis, señor de Rocadragón, de que rodease Dorne con la real flota. Se le unieron navíos de guerra de Antigua, del Rejo y del Dominio. Balon Greyjoy mandó a su encuentro a su hermano Victarion, pero en el estrecho de Isla Bella, lord Stannis tendió una trampa a los hombres del Hierro y destrozó su flota.

Ahora que no había nadie para defender el «foso» de Balon, el rey Robert no tuvo dificultades para cruzar con su ejército la bahía del Hierro desde Varamar y Lannisport. Seguido por sus guardianes del Occidente y del Norte, desembarcó por la fuerza en Pyke, Gran Wyk, Harlaw y Monte Orca, y se abrió paso a sangre y fuego por las islas. Balon no tuvo más remedio que retirarse a su fortaleza de Pyke, pero cuando Robert derruyó su muralla e hizo entrar por asalto a sus caballeros en la brecha, se vino abajo toda resistencia.

El renacido reino de las islas del Hierro había durado menos de un año. Aun así, cuando le trajeron encadenado ante el rey Robert, Balon Greyjoy seguía tan desafiante como siempre. «Podrás quitarme la cabeza —le dijo al rey—, pero no podrás llamarme traidor. Ningún Greyjoy ha hecho jamás un juramento a un Baratheon». Se dice que Robert Baratheon, siempre misericordioso, sonrió; le gustaban los hombres animosos, incluso si eran enemigos suyos. «O lo haces ahora —respondió— o perderás esa cabeza tan tozuda que tienes». Así fue como Balon Greyjoy se hincó de rodillas y pudo seguir con vida, no sin antes ceder como rehén, y prenda de fidelidad, al único hijo que seguía con vida.

Hoy las islas del Hierro permanecen como siempre. Desde el reinado del Kraken Rojo hasta nuestros días, la historia de los hombres del Hierro es la de un pueblo que se debate entre los sueños de un pasado glorioso y la pobreza del presente. Separadas de Poniente por las aguas verdeazuladas del mar, las islas siguen siendo un mundo en sí mismas. Siempre se mueve, siempre cambia el mar, suelen decir los hombres del Hierro, pero aun así se mantiene eterno e infinito, siempre el mismo sin ser jamás igual. Lo mismo les ocurre a los hombres del Hierro, el pueblo del mar.

«Aunque vistas de seda y terciopelo a un hombre del Hierro, aunque le enseñes a leer y escribir y le des libros, aunque le instruyas en la caballería, la cortesía y los misterios de la Fe —escribe el archimaestre Haereg—, si le miras a los ojos verás que en ellos sigue el mar, frío, gris y cruel».

PYKE

Pyke no es ni el mayor ni el más espléndido de los castillos de las islas del Hierro, pero bien podría ser el más antiguo, y desde él gobiernan los señores de la casa Greyjoy a los isleños. Tiempo ha que sostienen que la isla de Pyke recibe su nombre del castillo, mientras que el pueblo llano de las islas se obstina en lo contrario.

Tan antiguo es Pyke que nadie sabe de cierto cuándo fue construido, ni el nombre del señor que lo edificó. Sus orígenes, como los del Trono de Piedramar, están rodeados de misterio. En otros tiempos, siglos ha, Pyke era un castillo como tantos, erigido en roca firme en lo alto de un acantilado, con el mar a sus pies y un muro de torreones y baluartes, pero los riscos en que se apoyaba aparentaban una solidez que no tenían, y el embate incesante de las olas hizo que empezaran a desmoronarse. Se cayeron los muros, se vino abajo el suelo y se perdieron las dependencias exteriores.

Lo que hoy queda de Pyke es un complejo de atalayas y torreones disperso por media docena de islotes y peñascos sobre el mar atronador. Por el cabo, único acceso al castillo, se extiende un lienzo de muralla con una gran torre de entrada y torreones defensivos, único resto de la fortaleza original; y desde el cabo, un puente de piedra lleva al primero y mayor de los islotes, y al Gran Torreón de Pyke. Más allá hay puentes de cuerda que unen a las torres entre sí. Los Greyjoy dicen que quien logre cruzar alguno de los puentes en plena tempestad sabrá también remar. Al pie de las murallas del castillo el oleaje sigue golpeando los peñascos que quedan y que sin duda se desplomarán algún día en las aguas.



EL NORTE
TIERRAS DEL OESTE
TIERRAS DE LOS RÍOS
ISLAS DEL HIERRO
BAHÍA DEL HIERRO
MAR DEL OCASO
Varamar
Colmillo Dorado
DEL RÍO
Kayce
Feastfires
Roca Casterly
CAMINO DEL ORO
Torre de Plata
Trigal
Crakehall
Lago Rojo
Viejo Roble
DOMINIO
LEYENDA
CASTILLO PRINCIPAL
CASTILLOS
CIUDADES
RUINAS
VILLAS
ORO Y PLATA
CAMINOS

Las Tierras del Oeste

SON LAS DEL oeste tierras de montes escarpados y onduladas planicies, de valles brumosos y costas recortadas, de lagos azules, ríos cristalinos y campos fértiles, de bosques de hoja caduca llenos de toda suerte de caza; en las laderas de los bosques se abren puertas medio ocultas que dan a cuevas laberínticas, cuyo oscuro recorrido revela maravillas inimaginables y grandes tesoros bajo tierra.

Son tierras ricas, templadas y fructíferas, protegidas al este y al oeste por altas cordilleras, y al sur por las azules e infinitas aguas del mar del Ocaso. Antiguamente moraban entre los árboles los hijos del bosque, y en las colinas los gigantes, cuyos huesos aparecen aún de vez en cuando. Un día, sin embargo, llegaron los primeros hombres, con fuego y con hachas de bronce, para talar los bosques, arar los campos y desbrozar caminos entre las colinas que habitaban los gigantes, y pronto sus granjas, sus aldeas, se extendieron hacia el oeste «de la sal a la piedra», protegidas por recios castros, y más tarde por grandes castillos de piedra, hasta que ya no hubo gigantes, y los hijos del bosque desaparecieron en lo más profundo de los bosques, en las colinas huecas y en el lejano norte.

Son numerosas las grandes casas cuyas raíces se remontan a esta edad dorada de los primeros hombres. Entre ellas están los Hawthorne, los Foote, los Broom y los Plumm. En Isla Bella los barcoluengos de los Farman ayudaron a defender las costas occidentales de los saqueadores de las islas del Hierro. Los Greenfield edificaron un enorme castillo de madera, al que pusieron el nombre de la Enramada (aunque ahora se conoce simplemente como Greenfield), y que estaba hecho todo él de arciano. Los Reyne de Castamere adoptaron como residencia subterránea un complejo sistema de minas, cuevas y túneles, mientras que los Westerling construyeron el Risco sobre las olas. Otras casas surgieron de las entrañas de héroes legendarios, como los Crakehall de Crake el Matajabalís, los Banefort del Encapuchado, los Yew del Arquero Ciego Alan del Roble y los Moreland de Pate el Labrador.

Todas estas familias se convirtieron en potencias, y con el tiempo algunas adoptaron el título de señores, y hasta de reyes. Sin embargo, los más poderosos de las tierras del oeste eran los Casterly de la Roca, cuya residencia era un peñasco colosal que se elevaba junto al mar del Ocaso. Cuenta la leyenda que el primer señor de Casterly fue un cazador, Corlos, hijo de Caster, que vivía en una aldea cerca de donde hoy se yergue Lannisport. Un día un león empezó a devorar a las ovejas de la aldea, y Corlos lo siguió hasta su guarida, una cueva en la base de la Roca. Sin más armas que una lanza, mató al animal y a su leona, pero les perdonó la vida a los cachorros, gesto que fue tan del agrado de los antiguos dioses (estamos hablando de mucho antes de que llegaran los Siete a Poniente) que iluminaron la cueva con un rayo de sol, y en las paredes de piedra Corlos vio un resplandor de oro amarillo, una veta del grosor de la muñeca de un hombre.

Lo que tenga esta historia de cierta se pierde en la noche de los tiempos, pero de lo que no podemos dudar es de que Corlos, o algún progenitor de la futura casa Casterly, encontró oro dentro de la Roca y en poco tiempo empezó a extraerlo. Para defender su tesoro de quienes lo

codiciaban se instaló en la cueva y fortificó su entrada. Al pasar los años, y los siglos, sus descendientes se adentraron cada vez más en la tierra en pos del oro, excavando salas, galerías, escaleras y túneles dentro de la propia Roca, que así pasó de ser una peña gigantesca a una imponente fortaleza que hacía parecer pequeños todos los otros castillos de Poniente.

Pese a que nunca fueron reyes, los Casterly se convirtieron en los señores más ricos de todo Poniente y en la mayor potencia de las tierras del oeste. Así se mantuvieron durante siglos y siglos, cuando ya la Era del Amanecer había dado paso a la Edad de los Héroes.

Fue entonces cuando llegó del este un truhán de cabellos dorados y de nombre Lann el Astuto, quien, según los relatos, se las arregló para hacer salir de la Roca a los Casterly y adueñarse de ella; ¿cómo lo logró? De acuerdo con la versión más extendida, Lann descubrió una entrada secreta a la Roca, una hendidura tan estrecha que tuvo que desnudarse y untarse con mantequilla para penetrar en ella. Una vez dentro puso en obra su triquiñuela susurrando amenazas al oído de los Casterly mientras dormían, aullando en la oscuridad como un demonio, robando tesoros de un hermano para dejarlos en el dormitorio de otro y poniendo toda suerte de cepos y de trampas. Gracias a esos métodos enemistó a los Casterly entre ellos y los convenció de que en la Roca moraba alguna criatura maligna que jamás los dejaría vivir en paz.

Otros narradores prefieren versiones distintas de la historia. En una de ellas Lann usa la fisura para llenar la Roca de ratones, ratas y otras alimañas que expulsan a los Casterly. En otra, mete sin ser visto una manada de leones, y una vez devorados lord Casterly y todos sus hijos se queda con su esposa y sus hijas. La más subida de tono de estas historias nos presenta a Lann entrando con sigilo una noche tras otra para aprovecharse de las doncellas de Casterly mientras duermen. Nueve meses después todas dan a luz a bebés de cabellos dorados, sin dejar de insistir ni un momento en que jamás han conocido varón.

A pesar de su carácter disoluto, el último cuento contiene ciertos aspectos que podrían mostrarnos el camino de lo que de veras ocurrió. El archimaestre Perestan cree que Lann era miembro del séquito de lord Casterly (tal vez un caballero a su servicio) que dejó embarazada a una de las hijas de su señoría, y convenció al padre de que le concediese la mano de la joven. Si así ocurrió, suponiendo que lord Casterly no tuviera hijos legítimos varones, el curso normal de los acontecimientos haría que a la muerte del padre la Roca pasara a manos de la hija, y por lo tanto a las de Lann.

Esta versión, huelga decirlo, la abonan tan pocos datos históricos como a las demás. Lo único que se sabe de cierto es que en algún momento de la Edad de los Héroes los Casterly desaparecen de las crónicas y su sitio lo ocupan los Lannister, desconocidos hasta entonces, que pasan a gobernar grandes regiones de las tierras del oeste desde las profundidades de Roca Casterly.

Supuestamente, Lann el Astuto vivió hasta los trescientos doce años y engendró cien bizarros varones y cien gráciles hijas, todos de rostro agraciado, buenas proporciones y un cabello «dorado como el sol». Todo parece indicar que los primeros Lannister aunaban la hermosura con la fertilidad, pues las crónicas recogen en seguida muchos nombres, y en pocas generaciones los descendientes de Lann se hicieron tan numerosos que ni siquiera Roca Casterly podía darles cabida. En vez de excavar nuevos túneles en la peña, algunos hijos e hijas

de ramas secundarias de la casa se fueron a vivir a una aldea situada a un cuarto de legua. La tierra era fértil, el mar estaba lleno de peces y el lugar elegido poseía un excelente puerto natural. Pronto la aldea fue ya un pueblo, y después una ciudad: Lannisport.

En la época de la llegada de los ándalos, Lannisport se había convertido en la segunda ciudad más grande de Poniente. Solo Antigua la superaba en tamaño y riqueza. Por la costa occidental subían barcos de todos los rincones del mundo, rumbo a la ciudad dorada del mar del Ocaso. Si el oro había enriquecido a la casa Lannister, más aún la enriqueció el comercio. Los Lannister de Lannisport prosperaron, erigieron grandes murallas en torno de su ciudad para defenderla de quienes pretendían llevarse su riqueza (sobre todo hombres del Hierro) y no tardaron en convertirse en reyes.

Que nos conste, Lann el Astuto nunca se hizo llamar rey, aunque esa dignidad se la hayan conferido a título póstumo ciertas historias narradas siglos más tarde. El primer Lannister de quien sabemos que fue rey a todos los efectos es Loreon Lannister, también llamado Loreon el León (apodo que, como el de «Dorado», han llevado muchos Lannister a lo largo de los siglos, por razones comprensibles), que hizo vasallos a los Reyne de Castamere casándose con una hija de aquella casa y derrotó al Rey Encapuchado, Morgon Banefort, y sus esclavos, en una guerra que duró veinte años. El título de rey de la Roca, que Loreon fue el primer Lannister en usar, tuvo continuidad durante miles de años en sus hijos y nietos, y en los sucesores de estos, aunque el reino no alcanzó sus máximas fronteras hasta la llegada de los invasores ándalos. En las tierras del oeste los ándalos aparecieron tarde, mucho después de haber conquistado el Valle y deshecho los reinos de los primeros hombres en las tierras de los ríos. El primer caudillo ándalo que cruzó las montañas al frente de un ejército tuvo un cruento fin a manos del rey Tybolt Lannister (a quien no es de sorprender que llamaran Rayo). De igual forma fueron resueltos los dos siguientes ataques, pero a medida que se desplazaban al oeste cada vez más ándalos, en bandas de todos los tamaños, el rey Tyrion III y su hijo Gerold II vieron que tenían las de perder.

En vez de intentar rechazar a los invasores, estos dos prudentes reyes concertaron las bodas de los caudillos ándalos más poderosos y las hijas de las grandes casas de occidente. Hombres cautos y muy conscientes de lo que había ocurrido en el Valle, no olvidaron exigir un precio por su magnanimidad, y así, los hijos e hijas de los señores ándalos ennoblecidos por aquella vía fueron llevados a Roca Casterly a modo de pupilos e hijos adoptivos, para servir como escuderos, pajes y coperos; y también como rehenes si sus padres resultaban ser unos traidores.

Con el tiempo también los reyes Lannister desposaron con ándalos a su progenie; tanto es así que al morir sin descendencia masculina Gerold III, un consejo coronó al esposo de su única hija, ser Joffery Lydden, que adoptó el apellido Lannister y se convirtió en el primer ándalo que gobernaba la Roca. De estas uniones nacieron asimismo otras casas nobles, como las de Jast, Lefford, Parren, Droxe, Marbrand, Braxe, Serrett, Sarsfield y Kyndall. Gracias a ello, revitalizados, los reyes de la Roca expandieron su reino todavía más.



Rugido, la espada perdida de acero valyrio de los Lannister.

A la riqueza de las tierras del oeste se contraponían antaño las ansias no menores del Feudo Franco de Valyria en lo relativo a metales preciosos. Aun así no parece haber pruebas de que los señores dragón estableciesen contacto alguna vez con los señores de la Roca, Casterly o Lannister. Sobre este tema especuló el septón Barth, que en referencia a un texto valyrio perdido desde entonces indicó que los hechiceros del Feudo Franco podrían haber predicho que el oro de Roca Casterly los destruiría. Otra hipótesis, más verosímil, es la que ha formulado el archimaestre Perestan, según el cual antiguamente

los valyrios llegaron antaño hasta Antigua, pero en esta ciudad sufrieron algún gran revés o tragedia que desde entonces los hizo rehuir Poniente.

LA CASA LANNISTER BAJO LOS DRAGONES

Con la renuncia de Loren el Último a la corona, los Lannister quedaron reducidos a señores, y aunque se mantuviesen intactas sus riquezas carecían de vínculos estrechos con la casa Targaryen y eran demasiado orgullosos para disputar de inmediato un lugar de relieve bajo el Trono de Hierro.

Solo una generación después, cuando el príncipe Aegon y la princesa Rhaena tuvieron que refugiarse del rey Maegor el Cruel, empezaron otra vez los Lannister a dejar huella en el reino. Lord Lyman Lannister acogió bajo su techo a los dos príncipes, y en nombre de las leyes de la hospitalidad se negó a entregarlos como se lo exigía el rey. Ahora bien, lo que no hizo su señoría fue juramentar sus espadas al príncipe y la princesa fugitivos, ni emprender ninguna acción hasta después de que muriese el príncipe Aegon a manos de su tío, en la Batalla Bajo el Ojo de Dioses. Solo cuando Jaehaerys, el hermano pequeño de Aegon, presentó sus aspiraciones al Trono de Hierro, se pusieron los Lannister de su lado.

La muerte del rey Maegor y la coronación del rey Jaehaerys crearon una mayor proximidad entre la casa Lannister y el Trono de Hierro, aunque su influencia seguía eclipsada por la de los Velaryon, los Arryn, los Hightower, los Tully y los Baratheon. Lord Tymond Lannister estuvo presente en el Gran Consejo de 101 DC que dirimió la sucesión, y es fama que llegó con un enorme séquito de trescientos abanderados, soldados y criados, superado sin embargo por los quinientos integrantes del de lord Matthos Tyrell de Altojardín. Los Lannister optaron por apoyar al príncipe Viserys en las deliberaciones, decisión que unos años después, al ascender al Trono de Hierro, recordó y recompensó Viserys nombrando consejero naval a ser Tyland Lannister, el hermano gemelo de lord Jason. Más tarde, ser Tyland fue jefe de la moneda del rey Aegon II, y su proximidad al Trono de Hierro y su posición de favor en la corte hicieron que su hermano lord Jason participase en la Danza de los Dragones al lado de Aegon.

Al prolongarse la lucha por la sucesión, ser Tyland, sin embargo, se vio muy perjudicado por esconder la mayor parte del oro de la corona cuando Rhaenyra Targaryen tomó Desembarco del Rey. Tampoco resultó beneficiosa la asociación de los Lannister con el Trono de Hierro cuando el Kraken Rojo y sus saqueadores cayeron sobre las indefensas tierras del oeste, mientras lord Jason marchaba hacia el este a petición del rey Aegon II. Los partidarios de la reina Rhaenyra se enfrentaron con su ejército en el vado del Forca Roja, y ahí cayó lord Jason herido de muerte por el veterano escudero Pate de Hojalarga. (Este soldado de humilde cuna, nombrado caballero después de la batalla, fue conocido hasta su muerte como el Mataleones.) Las tropas de los Lannister reanudaron su marcha y enlazaron una serie de victorias primero al mando de ser Adrian Tarbeck y después de lord Lefford, que cayó en el Festín de los Peces, donde sus hombres fueron masacrados entre tres ejércitos.

Mientras tanto, ser Tyland Lannister cayó prisionero de la reina Rhaenyra tras la conquista de Desembarco del Rey, y pese a las crueles torturas con que se le quiso obligar a revelar dónde había escondido la mayor parte del oro de la corona se negó a hablar. Cuando Aegon II y sus partidarios retomaron la ciudad, descubrieron que ser Tyland había sido cegado, mutilado y castrado. Aun así seguía en pleno uso de sus facultades mentales, y el rey Aegon no solo le mantuvo a su servicio como jefe de la moneda, sino que hacia el final de su reinado le envió a las Ciudades Libres en busca de mercenarios que apoyaran su causa contra el hijo de Rhaenyra, el futuro Aegon III.

El final de los combates dejó paso a una regencia, ya que el nuevo rey, Aegon III, solo tenía once años al ascender al Trono de Hierro. Ser Tyland Lannister fue nombrado mano del rey, con la esperanza de restañar las profundas heridas dejadas por la Danza. Quizá sus antiguos enemigos pensaran que estaba demasiado ciego y quebrantado para representar algún peligro, pero ser Tyland se desempeñó bien en el cargo durante casi dos años antes de morir en la Fiebre Invernal de 133 DC.

Durante los siguientes años los Lannister apoyaron a los Targaryen contra Daemon Fuegoscuro, aunque los rebeldes del Dragón Negro obtuvieron resonantes victorias en las tierras del oeste, sobre todo en Lannisport y el Colmillo de Oro, donde ser Quentyn Ball, el volcánico caballero cuyo apodo era Bola de Fuego, acabó con lord Lefford e hizo batirse en retirada a lord Damon Lannister (famoso más tarde como el León Gris).



Las armas de la casa Lannister (centro) y algunas casas destacadas del pasado y del presente (desde arriba en el sentido de las agujas del reloj): Crakehall, Brax, Clegane, Farman, Lefford, Reyne, Westerling, Payne, Marbrand, Lydden, Prester y Tarbeck.

Tras la muerte de este último en 210 DC le sucedió su hijo Tybolt como señor de Roca Casterly, pero a los dos años feneció en circunstancias sospechosas. Joven, y en la flor de la vida, lord Tybolt no dejó herederos, a excepción de una hija, Cyrelle, de tres años de edad, cuyo reinado como señora de Roca Casterly resultó de una cruel brevedad. No había pasado ni un año y también ella estaba muerta. Entonces la Roca, las tierras del oeste y toda la riqueza y el poder de la casa Lannister pasaron a su tío, Gerold, hermano menor del difunto lord Tybolt.

Hombre jovial, y conocido por su gran inteligencia, Gerold había sido regente de su pequeña sobrina, pero lo repentino de la muerte de esta última, a tan tierna edad, alimentó rumores, y en el oeste dijeron muchos en voz baja que era él quien había asesinado tanto a lady Cyrelle como a Tybolt.

Nadie que viva en nuestros días puede asegurar si los rumores eran ciertos. En todo caso, Gerold Lannister se reveló en seguida como un señor de excepcional sagacidad, dotes de mando y ecuanimidad, que incrementó grandamente la riqueza de la casa Lannister, el poder de Roca Casterly y el comercio en Lannisport. En sus treinta y un años de gobierno de las tierras del

oeste se granjeó el sobrenombre de Gerold el Dorado. Para sus enemigos, sin embargo, bastaban y sobraban como pruebas las tragedias que acontecieron a la casa Lannister durante aquellos años. La segunda esposa de Gerold, lady Rohanne, a quien tanto amaba, desapareció misteriosamente en 230 DC, cuando hacía menos de un año que había dado a luz al cuarto y menor de los hijos de su señoría, Jason. Tywald, el mayor de sus mellizos, murió en el campo de batalla en 233 DC, siendo escudero de lord Robert Reyne de Castamere durante la revuelta de los Peake. También murió lord Robert, dejando como heredero a ser Roger Reyne (el León Rojo), su primogénito.

De todas las muertes originadas por la revuelta de los Peake la más importante fue la del propio rey Maekar, pero del caos que se derivó de ello se ha hablado hasta la saciedad en otras crónicas. Menos conocidos, pero no menos lamentables, son los graves efectos que tuvo la batalla en la historia de occidente. Tywald Lannister llevaba prometido mucho tiempo con la joven y garbosa hermana del León Rojo, lady Ellyn. Esta doncella, de ideas claras y gran temperamento, que anhelaba desde hacía años ser la señora de Roca Casterly, no estuvo dispuesta a renunciar a su sueño. Tras la muerte de su prometido convenció al hermano gemelo de este, Tion, de que la desposara, renunciando a sus esponsales con una hija de lord Rowan de Sotodeoro.

Dicen que lord Gerold se opuso al enlace, pero que las penas, los años y la enfermedad lo habían convertido en pálida sombra de sí mismo, y que al final cedió. En 235 DC se celebró una doble boda en Roca Casterly: la de ser Tion Lannister con Ellyn Reyne y la del hermano menor del primero, Tytos, con Jeyne Marbrand, hija de lord Alyn Marbrand, de Marcaceniza.

Con su doble viudez, y sus achaques, lord Gerold no volvió a casarse, de modo que Ellyn, de la casa Reyne, se convirtió, una vez desposada, en señora a todos los efectos (salvo el del nombre) de Roca Casterly.

Mientras su suegro se refugiaba en sus libros y su dormitorio, lady Ellen presidió una corte esplendorosa en la que organizó una serie de magníficos torneos y bailes, y llenó la Roca de artistas, comediantes, músicos… y la familia Reyne. Sus hermanos Roger y Reynard no se apartaban nunca de su lado, recibiendo cargos, honores y tierras sin cuento, al igual que los tíos, primos y sobrinos de lady Ellen. Al anciano bufón de lord Gerold, un jorobado mordaz que respondía al nombre de lord Sapo, se le oyó decir: «Seguro que lady Ellyn es una hechicera, porque ha hecho que dentro de la Roca llueva todo el año».

En 236 DC el pretendiente Daemon Fuegoscuro, el tercero de su nombre, cruzó el mar Angosto y desembarcó en el Garfio de Massey con Aceroamargo y la Compañía Dorada, resuelto a apoderarse del Trono de Hierro. El rey Aegon V convocó a los señores leales de todos los Siete Reinos para que se lo impidieran. Así empezó la cuarta rebelión de los Fuegoscuro.



Lady Ellen Reyne y lady Jeyne Marbrand en la corte de lord Gerold Lannister.

Su fin llegó mucho antes de lo que pudiera haber deseado el pretendiente, en la batalla del puente del Rodeo. Tras ella, los cadáveres de los caídos en el bando del Dragón Negro hicieron que se desbordase el río. Por su parte, los ejércitos leales al rey perdieron a menos de cien hombres, pero entre ellos se encontraba ser Tion Lannister, heredero de Roca Casterly.

Habría sido de prever que la pérdida del segundo de sus «gloriosos gemelos» desesperase a su apenado padre, lord Gerold, pero curiosamente pareció ocurrir lo contrario. Mientras el cuerpo de ser Tion recibía eterno descanso en Roca Casterly, Gerold el Dorado sacó fuerzas de flaqueza y una vez más tomó las riendas de las tierras del oeste con la firme decisión de hacer cuanto estuviese en su mano para preparar a su tercer hijo, Tytos, un joven poco prometedor, sin fuerza de voluntad, para la sucesión.

Había terminado el «reinado de los Reyne». Poco después partieron para Castamere los hermanos de lady Ellyn, acompañados por muchos de sus familiares.

Lady Ellyn se quedó, pero fue a menos su influencia, a la vez que crecía la de lady Jeyne, y si son ciertos los rumores de los que se hace eco el maestre Beldon, pronto la rivalidad entre la viuda de ser Tion y la esposa de Tytos adquirió proporciones alarmantes. Cuenta Beldon que en 239 DC Ellyn Reyne fue acusada de acostarse con Tytos Lannister e incitarle a repudiar a su mujer y a casarse con ella. Sin embargo, el joven Tytos (que a la sazón tenía diecinueve años) se sentía tan intimidado por la viuda de su hermano que no pudo cumplir en la cama, de modo que, humillado, volvió junto a su esposa y se lo confesó todo, implorando su perdón.

Lady Jeyne estuvo dispuesta a perdonar a su joven esposo, pero no tanto a su cuñada; tanto es así que no vaciló en informar del incidente a lord Gerold, el cual montó en cólera y resolvió librar de una vez por todas a Roca Casterly de Ellyn Reyne buscándole un nuevo marido. Volaron los cuervos, y se concertó el enlace. En menos de dos semanas Ellyn Rayne desposó a Walderan Tarbeck, señor de Torre Tarbeck, un viudo rubicundo de cincuenta y cinco años,

señor de una casa antigua y honorable, pero empobrecida.

Ellyn Reyne, o mejor dicho lady Tarbeck, partió de Roca Casterly junto a su esposo y nunca más volvió, pero su rivalidad con lady Jeyne no solo no había terminado, sino que pareció intensificarse durante lo que llamó lord Sapo «la guerra de los úteros». A pesar de que lady Ellyn no había logrado darle un heredero a ser Tion, más fértil se mostró con Walderan Tarbeck (el cual, no está de más decirlo, ya tenía varios hijos mayores de sus dos primeros matrimonios), de quien tuvo dos hijas y un varón. Lady Jeyne respondió con varios hijos, el primero de sexo masculino. Recibió el nombre de Tywin, y según la leyenda, cuando su abuelo lord Gerold pasó la mano por el pelo dorado del bebé, este le mordió el dedo.

A su debido tiempo siguieron otros hijos, pero Tywin, el mayor, fue el único nieto a quien llegó a conocer su señoría. En 244 DC ser Gerold el Dorado murió por problemas de vejiga que le impedían hacer aguas menores. A los veinticuatro años de edad, Tytos Lannister, el mayor de los hijos de ser Gerold que aún vivían, se convirtió en señor de Roca Casterly, escudo de Lannisport y Guardián del Occidente.

Evidentemente no estaba hecho para tales títulos, y eso que lord Tytos Lannister tenía muchas virtudes: lento en la ira y rápido en perdonar, sabía ver lo bueno de los hombres de toda condición, y si de algo pecaba era de un exceso de confianza. Su jovialidad le mereció el apodo de León Sonriente. Por un tiempo las tierras del oeste sonrieron con él… pero poco tardaron en sonreírse de él.

En todo lo tocante a los asuntos de estado lord Tytos se mostró indeciso y sin fuerza de voluntad. Poco amigo de la guerra, los insultos que a la mayoría de sus antepasados les habrían hecho clamar por sus espadas a él le hacían reír. En su debilidad vieron muchos la ocasión de adquirir poder, riquezas y tierras. Hubo quien solicitó grandes préstamos a Roca Casterly y jamás los devolvió. Al comprobarse que lord Tytos estaba dispuesto a prorrogarlos, e incluso a condonarlos, también empezaron a pedirlos simples mercaderes de Lannisport y Kayce.

Pocos acataban los edictos de lord Tytos, y se generalizó la corrupción.

Los invitados a las fiestas y los bailes no dudaban en burlarse de su señoría, incluso a la cara; lo llamaban «retorcerle la cola al león», deporte en el que competían los caballeros jóvenes, y hasta los escuderos; y se dice que de aquellas chanzas nadie se reía tanto como el propio lord Tytos.

Escribió el maestre Belten en una de sus cartas a la Ciudadela: «Su señoría solo desea ser querido, y por eso se ríe y no se ofende, y perdona, y confiere honores, cargos y suntuosos regalos a los mismos que se burlan de él y le cuestionan, pensando con ello ganar su lealtad; pero cuanto más se ríe, y cuanto más da, más le desprecian».

Con el declive del poder de la casa Lannister se hicieron más fuertes, rebeldes y turbulentas otras casas. En 254 DC, incluso más allá de las fronteras de las tierras del oeste eran conscientes los señores de que el león de Roca Casterly ya no era un animal al que temer.

Ya avanzado el mismo año, lord Tytos accedió a casar a su hija de siete años, Genna, con un hijo menor de Walder Frey, señor del Cruce. Pese a tener solo diez años, Tywin se pronunció en tonos hirientes acerca del enlace, y aunque lord Tytos no se echara atrás, todos vieron que aquel niño intrépido y resuelto era muy maduro para su edad, y en nada se parecía a su afable

progenitor.

Poco después lord Tytos envió a su heredero a Desembarco del Rey para servir como copero en la corte del rey Aegon. También partió el segundo hijo de su señoría, Kevan, para desempeñarse como paje, y después escudero, del señor de Castamere.

Casa antigua, rica y poderosa, los Reyne habían medrado mucho gracias al mal gobierno de lord Tytos. Roger Reyne, el León Rojo, era muy temido por su destreza con las armas, y muchos le consideraban como la espada más letal de las tierras del oeste. Su hermano, ser Reynard, igualaba en encanto y sagacidad la velocidad y fuerza de ser Roger.

El ascenso de los Reyne fue acompañado por el de sus principales aliados, los Tarbeck de Torre Tarbeck, casa pobre pero antigua que tras varios siglos de lenta decadencia había empezado a prosperar gracias en gran medida a la nueva lady Tarbeck, antes Ellyn Reyne.

Aunque siguiera sin ser bienvenida en la Roca, lady Ellyn se las había ingeniado para quitarle grandes cantidades de oro a la casa Lannister a través de sus hermanos, ya que a lord Tytos le costaba mucho decir que no al León Rojo. Estos fondos los había dedicado a restaurar la ruina en que se había convertido Torre Tarbeck, reconstruir su muralla, fortalecer sus torres y amueblar el cuerpo principal con un esplendor que pudiera rivalizar con cualquier otro castillo de las tierras del oeste.

En 255 DC lord Tytos celebró el nacimiento de su cuarto hijo en Roca Casterly, pero toda su alegría se trocó en dolor cuando su amada esposa, lady Jeyne, no se recuperó del parto y murió una luna después del nacimiento de Gerion Lannister. Su muerte fue un golpe demoledor para su señoría, que en adelante no volvió a ser llamado León Sonriente.

Los siguientes años fueron tristes como pocos en la larga historia de las tierras del oeste. Tanto empeoró la situación que el Trono de Hierro se sintió obligado a intervenir. El rey Aegon V mandó tres veces a sus caballeros para reinstaurar el orden, pero cada vez que emprendían el regreso se reavivaban los conflictos. Tras la muerte de su majestad en la tragedia de Refugio Estival, en 259 DC, el deterioro fue a más, ya que el nuevo rey, Jaehaerys II Targaryen, carecía de la voluntad de hierro de su padre, y por otra parte no tardó en verse arrastrado a la guerra de los Reyes Nuevepeniques.

A petición del rey salieron de las tierras del oeste mil caballeros y diez mil soldados, pero no iba con ellos lord Tytos. Fue su hermano, en su lugar, quien los encabezó, pero en 260 DC ser Jason Lannister murió en Piedra de Sangre y a su muerte ser Roger Reyne se apoderó del mando de las tropas que quedaban y las condujo a una serie de victorias destacadas.



Lord Tytos Lannister y su heredero, Ser Tywin.

Los tres hijos mayores de lord Tytos también se señalaron en los Peldaños de Piedra. Armado caballero en vísperas del conflicto, ser Tywin Lannister combatió en el séquito del joven heredero del rey, Aerys, príncipe de Rocadragón, y recibió el honor de armarle caballero al final de la guerra.

Otro que se ganó las espuelas fue Kevan Lannister, que de escudero del León Rojo pasó a ser armado caballero por Roger Reyne en persona. Su hermano Tygett era demasiado joven para ser caballero, pero su arrojo y su destreza con las armas llamaron la atención general: en su primera batalla mató a un hombre adulto, y en otras posteriores a tres más, entre ellos un caballero de la Compañía Dorada. En cuanto a lord Tytos, aunque sus cachorros combatiesen en

los Peldaños de Piedra permaneció en Roca Casterly en compañía de cierta joven de baja cuna de quien se había prendado al verla al servicio de su hijo menor, como ama de cría.

El regreso de los hijos de lord Tytos de la guerra anunció por fin un cambio. Curtido en la batalla, y de sobra consciente de la escasa consideración en que era tenido su padre por los otros señores del reino, ser Tywin Lannister resolvió restablecer cuanto antes el orgullo y el poder de Roca Casterly. Tras protestar, según dicen con poca convicción, su padre se refugió en brazos de su ama de cría mientras se ponía su heredero al mando.

Lo primero que hizo ser Tywin fue exigir la devolución de todo el oro prestado por lord Tytos. A los morosos se les exigía que enviaran rehenes a Roca Casterly. Quinientos caballeros, veteranos curtidos en los Peldaños de Piedra, formaron una nueva compañía al mando de ser Kevan, el hermano de ser Tywin, y se les encomendó librar las tierras del oeste de caballeros ladrones y de forajidos.

Hubo quien obedeció con gran premura. «Se ha despertado el león», dijo ser Harys Swyft, el Caballero de Trigal, cuando llegaron los cobradores a las puertas de su castillo. Como no podía saldar la deuda entregó a su hija como rehén a ser Kevan. En otros casos, sin embargo, los cobradores toparon con hosca resistencia y abierto desafío. Cuentan que lord Reyne se rio al leerle su maestre los edictos de ser Tywin, y aconsejó a sus amigos y vasallos no hacer nada.

Lord Walderan Tarbeck cometió el error de optar por otra vía, la de ir a protestar personalmente a Roca Casterly, confiado en que podría acobardar a lord Tytos y obligarle a revocar los edictos de su hijo. A quien tuvo que hacer frente, sin embargo, fue a ser Tywin, que mandó encerrarle en una mazmorra.

Tywin Lannister debía de esperar que con lord Walderan encadenado los Tarbeck transigieran, pero lady Tarbeck se lo quitó bien rápido de la cabeza, pues lo que hizo fue dar orden a sus caballeros de que capturasen a tres Lannister. Dos de los cautivos eran Lannister de Lannisport, parientes lejanos de los de Roca Casterly, pero el tercero era un joven escudero, Stafford Lannister, primogénito y heredero del difunto hermano de lord Tytos, ser Jason.

La crisis resultante apartó bastante tiempo a lord Tytos de su ama de cría para hacer valer su autoridad por encima de la de su terco heredero. No contento con ordenar que se pusiera en libertad a lord Tarbeck sin hacerle daño, su señoría le pidió disculpas y le perdonó sus deudas.

Para velar por el intercambio de rehenes, lord Tytos recurrió al hermano pequeño de lady Tarbeck, ser Reynard Reyne. Como lugar de encuentro se eligió la imponente residencia del León Rojo en Castamere. Dado que ser Tywin se negó a hacer acto de presencia, fue ser Kevan quien devolvió a lord Walderan, a la vez que lady Tarbeck entregaba en persona a Stafford y sus primos. Lord Reyne agasajó a ambas partes y escenificó una gran demostración de amistad en que los Lannister brindaron por los Tarbeck y viceversa, intercambiando regalos y besos y jurándose amistad y lealtad «eternas».

La eternidad, observó más tarde el gran maestre Pycelle, no llegó al año. Tywin Lannister, que no había estado presente en el banquete del León Rojo, seguía firme en su resolución de poner en vereda a aquellos vasallos demasiado poderosos. A finales del año 261 DC mandó cuervos a Castamere y Torre Tarbeck para reclamar que Roger y Reynard Reyne y lord y lady Tarbeck acudiesen a Roca Casterly «para responder de vuestros delitos». Los Reyne y los

Tarbeck optaron por la desobediencia, como sin duda tenía previsto ser Tywin, y ambas casas se declararon en franca rebelión, renunciando a su vínculo feudal con Roca Casterly.

En consecuencia, Tywin Lannister llamó a sus abanderados, y sin pedir permiso a su padre, ni informarle siquiera de sus intenciones, partió al frente de quinientos caballeros y tres mil soldados y arqueros.

La primera casa en sentir la cólera de ser Tywin fue la de Tarbeck. El ejército de los Lannister atacó con tal celeridad que los vasallos y aliados de lord Walderan no tuvieron tiempo de reunirse. Su señoría tuvo la insensatez de ir al encuentro de las tropas de ser Tywin solo con los caballeros de la corte, y los Tarbeck fueron masacrados en una batalla tan corta como brutal. Lord Tarbeck y sus hijos fueron decapitados, al igual que sus sobrinos y primos, los maridos de sus hijas y todo hombre que exhibiera en su escudo o sobreveste, como muestra de que había sangre Tarbeck en sus venas, la estrella azul y plateada de siete puntas. Cuando el ejército de los Lannister reanudó su marcha hacia Torre Tarbeck, lo precedieron en picas las cabezas de lord Walderan y sus hijos.

Viéndolos llegar, lady Ellyn Tarbeck atrancó las puertas de la muralla y envió cuervos a Castamere para llamar a sus hermanos. Sin duda, confiada en sus defensas, preveía un largo asedio, pero las máquinas se construyeron en un solo día y de poco sirvieron las murallas en cuestión cuando pasó sobre ellas una gran piedra que derribó el vetusto torreón del castillo. En el súbito derrumbe perecieron lady Ellyn y su hijo Tion el Rojo. Poco después cesó cualquier tipo de resistencia en Torre Tarbeck, que abrió sus puertas a las tropas de los Lannister. Entonces Tywin Lannister dio orden de prenderle fuego. Durante un día y una noche ardió el castillo, hasta que solo quedó un negruzco cascarón. El León Rojo llegó a tiempo para ver las llamas. Le acompañaban dos mil hombres, todos los que había podido reunir con tan poca antelación.

Todas las crónicas concuerdan en que Tywin Lannister contaba con el triple de efectivos, y no falta quien asegura que los Lannister aventajaban a los Reyne por cinco a uno. Fiando su victoria en la sorpresa, Roger Reyne ordenó dar el toque de asalto a sus trompetas y se lanzó hacia el campamento de ser Tywin. Tras el sobresalto inicial, los Lannister tardaron poco en rehacerse, y pronto se hizo sentir la superioridad numérica. Lord Reyne no tuvo más remedio que batirse en retirada, dejando muertos en el campo de batalla a casi la mitad de sus hombres. Una lluvia de flechas de ballesta acompañó la huida de su ejército, y de ellas una alcanzó a lord Reyne entre los omoplatos, atravesando su armadura. El León Rojo siguió cabalgando, pero a menos de media legua se cayó del caballo y hubo que llevarle de regreso a Castamere.

Las huestes de los Lannister llegaron a Castamere tres días después. Al igual que Roca Casterly, la residencia de la casa Reyne había empezado siendo una mina. Durante la Edad de los Héroes sus vetas de oro y plata habían hecho a los Reyne casi tan ricos como a los Lannister. Para defender sus riquezas habían levantado una muralla en torno de la entrada de la mina, la habían cerrado con una reja de roble y hierro y la habían flanqueado con dos recias torres. Les habían seguido torres del homenaje, salones y demás, pero en todo el proceso los pozos mineros habían seguido penetrando en la tierra, y al agotarse finalmente el oro habían sido ensanchados para convertirse en salones, galerías y recoletos aposentos, un laberinto de

túneles y un enorme salón de baile, lleno de ecos. Parecía Castamere a simple vista la modesta residencia de un caballero con tierras, o de un pequeño señor; quienes estaban al corriente del secreto, sin embargo, sabían que nueve décimas partes del castillo se hallaban bajo tierra.

En esas estancias subterráneas fue donde se refugiaron los Reyne. Con fiebre y debilitado por la pérdida de sangre, el León Rojo no estaba en condiciones de ponerse al mando, de modo que lo hizo en su lugar ser Reynard, su hermano. Menos obstinado, pero más astuto, y sabedor de que sus hombres no eran suficientes para defender los muros del castillo, abandonó por completo la superficie al enemigo y se retiró en el subsuelo. Una vez que estuvieron todos los suyos a salvo en los túneles, ser Reynard se puso en contacto con ser Tywin y se ofreció a pactar, pero Tywin Lannister no se dignó contestar a la propuesta, sino que ordenó sellar las minas. Pertrechados de picos, hachas y antorchas, sus mineros vertieron toneladas de piedras y de tierra que sepultaron la gran puerta de acceso a las minas hasta que fue tan imposible entrar como salir. Acto seguido ser Tywin centró su atención en el pequeño arroyo que, junto al castillo, desaguaba en un lago de aguas cristalinas, origen del nombre de Castamere. En menos de un día estuvo represado el arroyo, y en dos lo desviaron hacia la entrada más cercana de la mina.

En la tierra y las piedras que sellaban la mina no había huecos lo bastante grandes para que pasara no ya un hombre, sino una ardilla. En cambio, el agua pudo abrirse camino.

Dicen que ser Reynard había bajado a las minas con trescientos hombres, mujeres y niños, de los cuales no apareció en la superficie ni uno solo. Alguno de los guardias que estaban apostados en la entrada más pequeña y apartada de la mina informó que una noche había escuchado gritos lejanos bajo tierra, pero al amanecer las piedras volvían a estar en silencio.

Desde entonces nadie ha reabierto las minas de Castamere. Los salones y las torres que hay encima, los mismos a los que prendió fuego Tywin Lannister, siguen vacíos, como mudo testimonio de la suerte que espera a los insensatos que se levanten en armas contra los leones de la Roca.

En el año 262 DC murió en Desembarco del Rey Jaehaerys II, después de ocupar solo tres años el Trono de Hierro, y le sucedió su hijo Aerys, príncipe de Rocadragón, como Aerys II. Su primera decisión como rey (y según muchos la más acertada) fue llamar de Roca Casterly a su amigo de infancia Tywin Lannister y nombrarle mano del rey.

Ser Tywin tenía solo veinte años; nunca se había visto una mano tan joven, pero su manera de zanjar la rebelión de los Reyne y de los Tarbeck le había granjeado el respeto y aun el miedo de todos los Siete Reinos. Su prima lady Joanna, hija de ser Jason, el difunto hermano de lord Tytos, ya se encontraba en Desembarco del Rey, donde servía a Rhaella como doncella y acompañante desde 259 DC. Su matrimonio con ser Tywin se celebró un año después del nombramiento de este último como mano del rey, con una suntuosa ceremonia en el Gran Septo de Baelor y un banquete presidido por el propio rey Aerys, al igual que el encamamiento. En 266 DC lady Joanna dio a luz a dos mellizos, niño y niña. Entretanto, también se había casado ser Kevan, el hermano de ser Tywin, quien tomó por esposa a la hija de ser Harys Swyft de Trigal, la cual le había sido entregada tiempo atrás como rehén a causa de las deudas de su padre.

En 267 DC falló el corazón de lord Tytos Lannister mientras subía por una empinada escalera al dormitorio de su amante. (Al final su señoría había prescindido del ama de cría, pero solo para prendarse de los encantos de la hija de un candelero.) Y así, a los veinticinco años, Tywin Lannister se convirtió en señor de Roca Casterly, escudo de Lannisport y Guardián del Occidente. Gozando ya el León Sonriente del eterno descanso, la casa Lannister fue más fuerte y segura que nunca. Los siguientes años fueron dorados no solo para las tierras del oeste, sino también para los Siete Reinos en general.

Pero había un gusano en la manzana: la locura galopante del rey Aerys II no tardó en poner en peligro todo lo que intentaba construir Tywin Lannister. Por si fuera poco, su señoría sufrió grandes pérdidas personales, pues en 273 DC murió su amada esposa, lady Joanna, al dar a luz a un niño horrendamente deforme. Con su muerte, observa el gran maestre Pycelle, se apagó toda la alegría de Tywin Lannister, que aun así persistió en su deber.

Día tras día, año tras año, Aerys II se volvía cada vez más en contra de su propia mano, su amigo de la infancia, a quien sometía a una larga serie de reprimendas, cuestionamientos y humillaciones. Lord Tywin lo soportaba todo, pero cuando el rey nombró caballero de la Guardia Real a su hijo y heredero ser Jaime, ya no pudo aguantar, y en el año 281 DC dimitió finalmente del cargo de mano.

Perdidos los consejos del hombre en quien durante tanto tiempo había confiado, rodeado de aduladores e intrigantes, el rey Aerys II fue rápidamente devorado por su propia locura, mientras a su alrededor se desmoronaba el reino.

Los acontecimientos de la Rebelión de Robert se exponen en otro lugar, y no es menester repetirlos, salvo para señalar que lord Tywin encabezó un gran ejército que, salido de occidente, tomó Desembarco del Rey y la Fortaleza Roja para Robert Baratheon. Las espadas de lord Tywin y sus hombres acabaron con casi trescientos años de dominio Targaryen. El año siguiente el rey Robert I Baratheon tomó como esposa a la hija de lord Tywin, lady Cersei, y con ello unió dos de las casas más importantes y nobles de todo Poniente.

ROCA CASTERLY

Residencia de antiguo de la casa Lannister, Roca Casterly no es un castillo cualquiera. Pese a estar coronado por torres, torrecillas y atalayas, pese a tener muros de piedra, puertas de roble y rastrillos de hierro que custodian todos sus accesos, esta antigua fortaleza es en realidad un colosal peñón situado junto al mar del Ocaso, peñón en el que algunos, cuando se pone el sol y caen las sombras, observan un parecido con un león en reposo.

Hace miles de años que la Roca está habitada por el ser humano. Parece probable que antes de la llegada de los primeros hombres hicieran su morada en las grandes cavernas de su base, horadadas por el mar, los hijos del bosque y los gigantes. Se sabe también que han servido de guaridas para osos, leones, lobos y murciélagos, así como innumerables seres de menor tamaño.

Cientos de pozos mineros perforan las partes inferiores de la Roca, donde incluso hoy, tras varios milenios de explotación, lucen intactas muchas vetas de oro rojo y amarillo. Los

primeros que empezaron a ensanchar esos pozos para convertirlos en estancias y salones fueron los Casterly, que en la cima de la Roca establecieron un castro desde donde vigilar sus dominios.

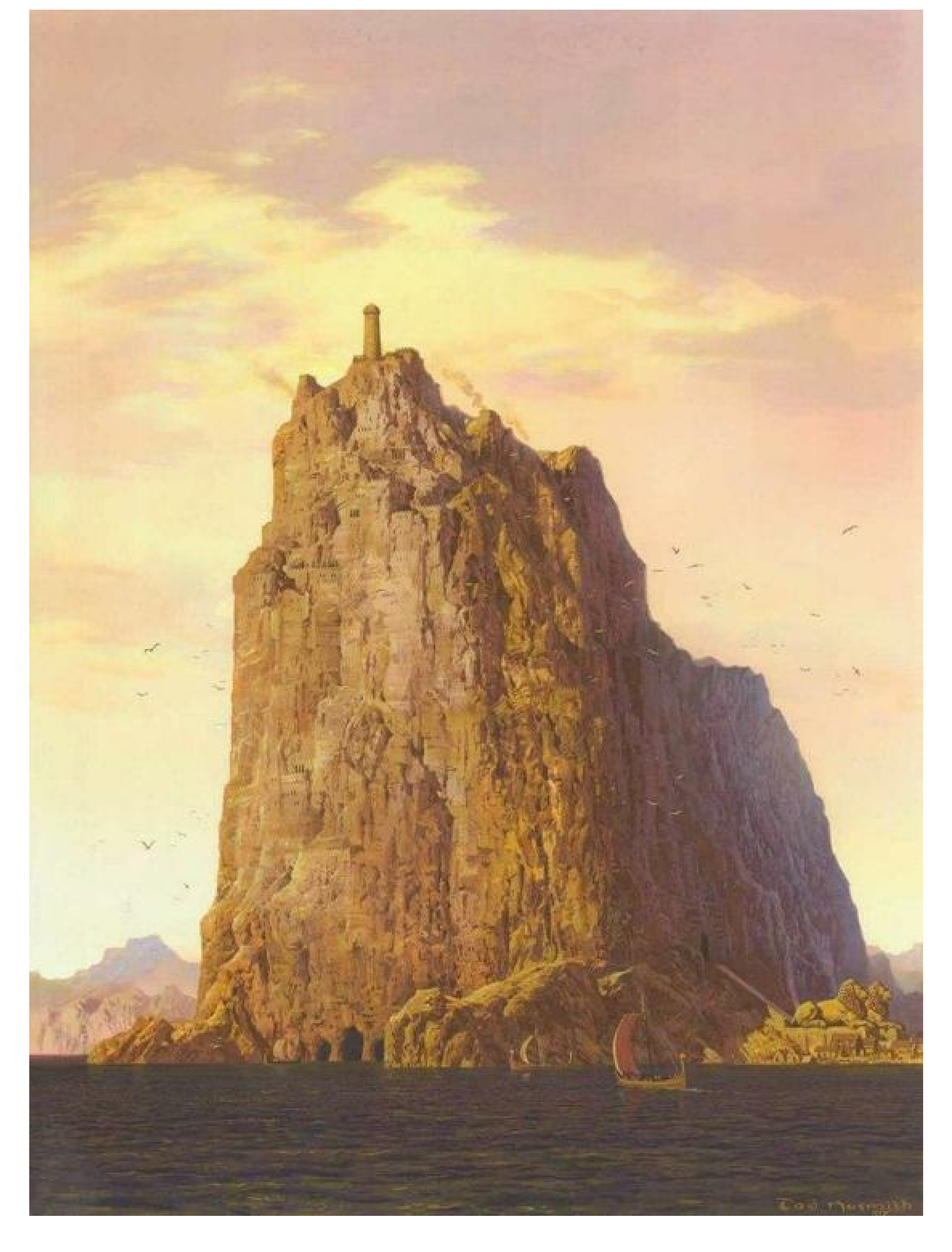
Según las mediciones que se han hecho, la Roca es el triple de alta que el Muro o que el Faro de Antigua. Con sus casi dos leguas de oeste a este, está plagada de túneles, mazmorras, depósitos, cuarteles, salones, establos, escaleras, patios, balcones y jardines. Hay incluso una especie de bosque de dioses, aunque el arciano que en él crece es un árbol extraño y retorcido, cuyas tortuosas raíces casi han ocupado toda la cueva en la que se alza, asfixiando cualquier otra vegetación.

Ni tan siquiera carece la Roca de un puerto interior, con sus muelles, embarcaderos y astilleros, ya que el mar ha creado grandes cuevas en su cara occidental, cuya profundidad y anchura permiten la entrada para operaciones de descarga de barcoluengos y aun de cocas.

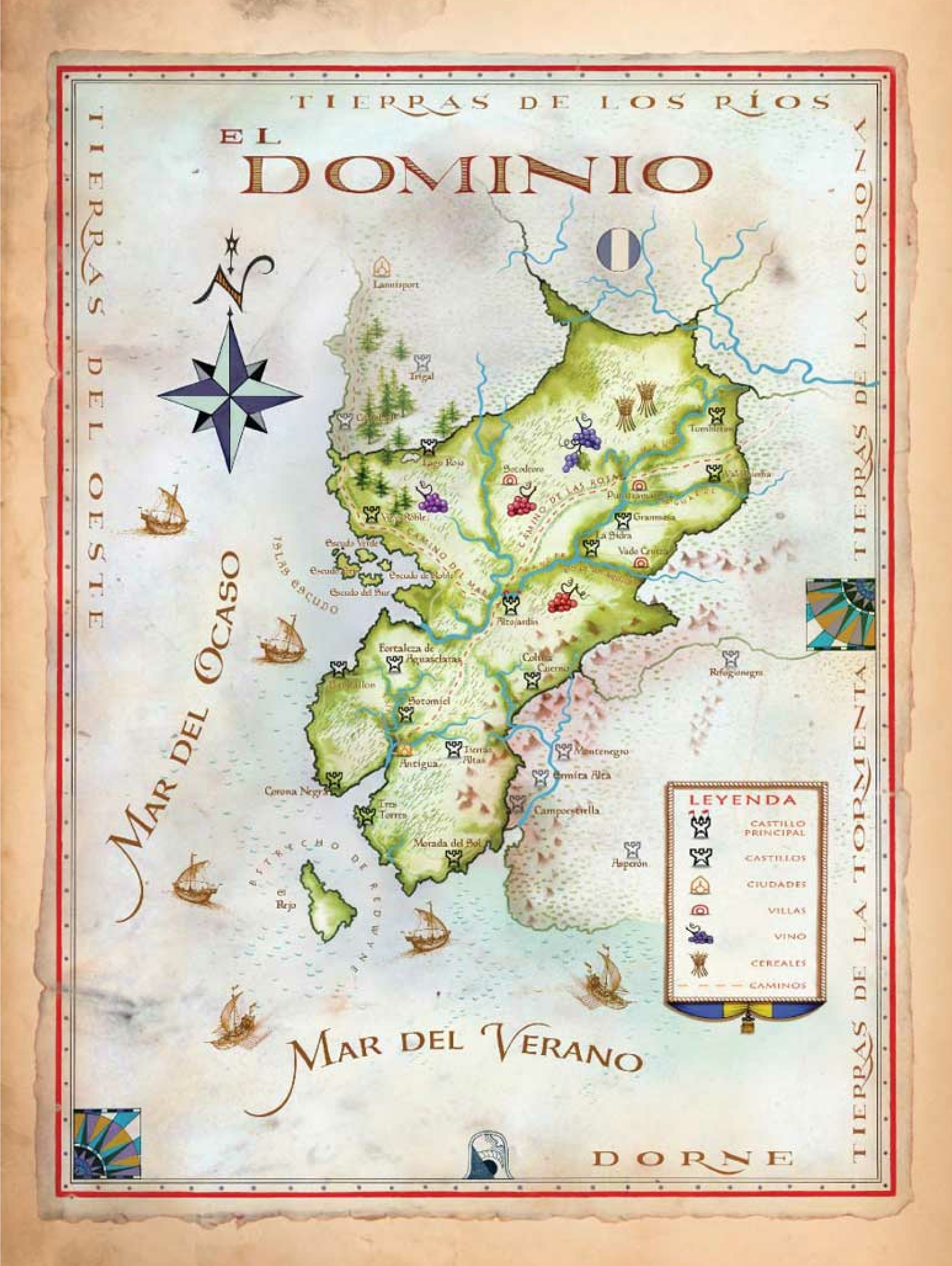
El arco de la Boca del León (una enorme cueva natural que forma la entrada principal de la Roca) se eleva a más de setenta varas del suelo. Con el paso de los siglos se ha ensanchado y mejorado, y hoy se dice que por sus anchas escaleras pueden ir veinte jinetes lado a lado.

Roca Casterly nunca ha sido tomada por asalto o por asedio. No hay en los Siete Reinos castillo más grande, rico o mejor defendido. Según la leyenda, cuando lo vio Visenya Targaryen dio gracias a los dioses de que el rey Loren se hubiera enfrentado con su hermano Aegon en el Campo de Fuego, ya que de haber permanecido dentro de la Roca ni las llamas de dragón le habrían amedrentado.

Los señores de Roca Casterly han acumulado muchos tesoros a lo largo de los siglos, y es justa la fama de que gozan en los Siete Reinos, y aun más allá del mar Angosto, sus puntos de mayor interés, especialmente la Galería Dorada, con sus adornos y paredes recubiertos de oro, y la Sala de los Héroes, en la que montan guardia eternamente las valiosas armaduras llevadas por un centenar de caballeros, señores y reyes Lannister.



Roca Casterly.



TIERRAS DE LOS RÍOS
EL DOMINIO
TIERRAS DEL OESTE
TIERRAS DE LA CORONA
TIERRAS DE LA TORMENTA
N
Lannisport
Trigal
Lago Rojo
Tumbleton
La Sidra
Vado Ceniza
CAMINO DE LAS ROSAS
CAMINO DEL MAR
ISLAS ESCUDO
Escudo del Sur
Altojardín
Fortaleza de Aguasclaras
Colina Cuerno
Refugionegro
Sotomiel
Antigua
Tierras Altas
Montenegro
Ermita Alta
Campoestrella
Corona Negra
Tres Torres
Morada del Sol
Asperón
Rejo
ESTRECHO DE REDWYNE
MAR DEL OCASO
MAR DEL VERANO
DORNE
LEYENDA
CASTILLO PRINCIPAL
CASTILLOS
CIUDADES
VILLAS
VINO
CEREALES
CAMINOS

El Dominio

EL MÁS EXTENSO y poblado de los seis reinos del sur (considerando como tierra aparte el Norte, de gran superficie pero de pocos habitantes) suele recibir el nombre de Dominio, lo cual, en cierto modo, lleva a engaño. Los dominios de la casa Tyrell, señores de Altojardín, se corresponden actualmente en gran medida con los del reino del Dominio tal como era miles de años antes de la Conquista de Aegon, pero lo cierto es que estas tierras ricas y fértiles se compusieron antaño de cuatro reinos:

Antigua y sus alrededores, con las Montañas Rojas como límite oriental y la cabecera del Vinomiel como límite septentrional.

El Rejo, la isla dorada del otro lado del estrecho de Redwyne, famosa por su vino y su sol.

Las marcas del oeste, desde Colina Cuerno hasta Canto Nocturno.

El Dominio propiamente dicho, una gran extensión de campos y granjas, lagos y ríos, colinas y bosques, praderas perfumadas, molinos y minas, salpicada de aldeas, prósperas villas de mercado y antiguos castillos, que abarca las islas Escudo, en el mar del Ocaso, la desembocadura del Mander, Altojardín, el lago Rojo, Sotodeoro y Puenteamargo, y llega hasta Tumbleton y la cabecera del Mander.

Este último fue el reino que gobernaban los antiguos Gardener, y más recientemente los sucesores de sus mayordomos, los Tyrell de Altojardín. En estos verdes campos fue, cuenta la historia, donde nació la caballería; los gallardos caballeros y las hermosas doncellas del Dominio son cantados a lo largo y ancho de los Siete Reinos por los bardos, cuya tradición también echó raíces por primera vez en esta zona.

Para sus habitantes, el Dominio, desde siempre un gran reino, es muchas cosas: la tierra más poblada, fértil y poderosa de los Siete Reinos, que solo le cede en riqueza al oeste, con su oro; una sede de conocimientos; un centro de música, cultura y todas las artes, tanto claras como oscuras; el granero de Poniente; un centro de intercambio comercial; y cuna, en fin, de grandes navegantes, reyes sabios y nobles, temibles hechiceros y las más bellas mujeres de Poniente. Sobre una colina, con el Mander a sus pies, se eleva Altojardín, justamente alabado como el castillo más hermoso del reino. El Mander, que corre al pie de sus murallas, es el río más largo y anchuroso de los Siete Reinos. La gran ciudad de Antigua iguala en tamaño a Desembarco de Rey, y en todos los demás aspectos la supera, ya que es mucho más antigua y más hermosa, con calles empedradas, floridas casas gremiales, mansiones de piedra y tres grandes monumentos: el Septo Estrellado de la Fe, la Ciudadela de los Maestres y el imponente Faro, que es con su gran almenara la torre más alta del mundo conocido. Bien puede decirse que el Dominio es tierra de superlativos.

GARTH MANOVERDE

La historia del Dominio empieza con Garth Manoverde, el mítico progenitor no solo de los

Tyrell de Altojardín, sino también de los reyes Gardener, anteriores a ellos, y de todas las otras grandes casas y familias nobles del Reino Verde.

De Garth se cuentan mil historias, la mayoría inverosímiles y muchas contradictorias. Algunas le presentan como coetáneo de Bran el Constructor, Lann el Astuto, Durran Pesardedioses y demás figuras pintorescas de la Edad de los Héroes. En otras aparece como antepasado de todas ellas.

Garth, leemos, era rey supremo de los primeros hombres; fue él quien los llevó desde el este hasta Poniente por el puente de tierra. Otros relatos, sin embargo, pretenden convencernos de que precedió en miles de años la llegada de los primeros hombres, lo cual le convertiría no solo en el primer hombre de Poniente, sino en el único, un personaje que habría recorrido a solas el país en toda su extensión, tratando con los gigantes y los hijos del bosque. Hay incluso quien dice que fue un dios.

Entre los relatos más antiguos sobre Garth Manoverde hay unos pocos en los que aparece como una deidad bastante más oscura, que exigía sacrificios de sangre a sus adoradores a cambio de una cosecha abundante. En algunas historias el dios verde muere cada otoño al perder los árboles sus hojas, pero resucita al llegar la primavera.

Ya en su nombre hay discrepancias. Nosotros le llamamos Garth Manoverde, pero en los relatos más antiguos figura como Garth Peloverde, o simplemente Garth el Verde. Según ciertas historias tenía las manos, el pelo o toda la piel, de color verde. (Las hay incluso, pocas, que le atribuyen cuernos, cual ciervo.) Otras cuentan que iba vestido de verde de la cabeza a los pies, que es como con mayor frecuencia está representado en pinturas, tapices y esculturas. Lo más probable es que su apelativo se deba a sus dotes de jardinero y cultivador, única característica en la que coinciden todas las versiones. «Garth hacía madurar el maíz, fructificar los árboles y florecer las flores», dicen los bardos.



Garth Manoverde.

ALGUNOS DE LOS HIJOS MÁS FAMOSOS DE GARTH MANOVERDE

JOHN EL ROBLE, el Primer Caballero, que llevó a Poniente la caballería. (Todos coinciden en que era un hombre colosal, de casi seis codos en algunos cuentos, de nueve o diez en otros, habido por Garth Manoverde con una giganta.) Sus descendientes serían los Oakheart de Viejo Roble.

GILBERT DE LAS VIÑAS, que enseñó a los hombres del Rejo a elaborar vino dulce con las uvas que tan jugosas y lustrosas crecían por toda la isla, y que fundó la casa Redwyne.

FLORYS LA RAPOSA, inteligente como ningún otro vástago de Garth, cuyos tres maridos no se conocían entre sí. (De los hijos que con ellos tuvo surgieron las casas de Florent,

Ball y Peake.)

MARIS LA DONCELLA, la Más Bella, tan célebre por su hermosura que en el primer torneo que se celebró en Poniente se disputaron su mano cincuenta señores. (El vencedor fue el Gigante Gris, Argoth Pieldepiedra, aunque Maris se casó con el rey Uthor del Faro antes de que Argoth hubiera podido reclamar su mano, y el Gigante pasó el resto de sus días rugiendo colérico junto a las murallas de Antigua por su prometida.)

FOSS EL ARQUERO, célebre por despejar de manzanas, a flechazos, las cabezas de todas las doncellas de las que se prendaba; de él se reclaman descendientes los Fossoway, tanto los de la manzana roja como los de la manzana verde.

BRANDON DE LA HOJA ENSANGRENTADA, que expulsó del Dominio a los gigantes y combatió a los hijos del bosque, a los que mató en tan alto número en el lago Azul que desde entonces se conoce como lago Rojo.

OWEN ESCUDO DE ROBLE, conquistador de las islas Escudo, que expulsó de nuevo al mar a los hombres foca y a las sirenas.

HARLON EL CAZADOR Y HERNDON DEL CUERNO, gemelos que construyeron su castillo en lo alto de la Colina Cuerno y, tras desposar a la hermosa bruja del bosque que en ella moraba, compartieron durante cien años sus favores (pues mientras la abrazasen a cada luna llena no envejecían).

BORS EL DESTROZADOR, que por no beber otra cosa que sangre de toro adquirió la fuerza de veinte hombres, y fundó la casa Bulwer de Corona Negra. (Cuentan algunos relatos que Bors bebió tanta sangre de toro que le salieron unos cuernos negros y relucientes.)

ROSE DEL LAGO ROJO, cambiapiel, que podía transformarse siempre que quisiera en grulla (poder que a decir de algunos sigue manifestándose en ocasiones en las mujeres de la casa Crane, sus descendientes).

ELLYN SIEMPRE DULCE, la chica a quien le gustaba tanto la miel que fue a buscar al Rey de las Abejas en su gran panal de las montañas e hizo el pacto de cuidar para siempre a sus hijos y nietos. Fue la primera apicultora, y madre de la casa Beesbury.

ROWAN ARBOLDEORO, que cuando su amante la dejó por una rival rica quedó tan apenada que envolvió una manzana con su pelo dorado, la plantó en una colina e hizo crecer un árbol cuya curteza, hojas y frutos eran de reluciente oro amarillo. A ella hacen remontarse sus raíces los Rowan de Sotodeoro.

Muchos de los pueblos más primitivos de la tierra adoran a un dios o a una diosa de la fertilidad, y Garth Manoverde tiene muchísimo en común con estas deidades. Fue Garth, se dice, el primero que enseñó la agricultura a los hombres. Antes de él eran todos cazadores y recolectores, hasta que Garth les hizo el don de la semilla y les enseñó a sembrar, a hacer que

crecieran las cosechas y a recoger el fruto. Fuera adonde fuese dejaba tras de sí una estela de granjas, pueblos y huertas. Le colgaba de los hombros un zurrón de tela cargado de semillas que esparcía al caminar. Este zurrón, como le corresponde a un dios, no se agotaba nunca, y contenía semillas de todos los árboles, cereales, frutas y flores del mundo.

Garth Manoverde llevaba consigo el don de la fertilidad, y no solo la de la tierra, sino que, según nos cuenta la leyenda, le bastaba con tocar a una mujer estéril para que esta dejara de serlo, incluidas las viejas cuya sangre de la luna había dejado de manar. En su presencia maduraban las doncellas, parían mellizos o trillizos las madres a las que bendecía, y al verle sonreír florecían las niñas. Adonde fuese le ofrecían señores y plebeyos por igual sus hijas vírgenes, a fin de que madurasen sus cosechas y se cargasen sus árboles de frutos.

A pesar del afecto que por estas historias siente el pueblo, apenas son tenidas en cuenta por los maestres de la Ciudadela y los septones de la Fe, los cuales concuerdan en que Garth Manoverde no fue un dios, sino un hombre, cazador quizá, o caudillo guerrero, o tal vez reyezuelo. Es muy posible que se tratara del primer señor de los primeros hombres que cruzó el Brazo de Dorne (no roto todavía) al frente de sus seguidores, adentrándose en las salvajes tierras del oeste, que hasta entonces solo habían pisado las razas antiguas.

Fuera hombre o dios, el caso es que en las nuevas tierras Garth Manoverde tuvo muchos hijos. Y al hacerse mayores, muchos de sus vástagos serían héroes, reyes y grandes señores por derecho propio, fundadores de casas poderosas que duraron miles de años.

Su primogénito, Garth el Jardinero, quien llevaba siempre una corona de flores y vides, hizo su morada a orillas del Mander, en la colina que recibiría el nombre de Altojardín. Los demás hijos de Garth Manoverde rendían homenaje al Jardinero como legítimo rey de todos los hombres de todas las tierras. De sus entrañas salió la casa Gardener, cuyos reyes gobernaron el Dominio durante muchos miles de años bajo el estandarte de una mano verde, hasta que llegaron a Poniente Aegon el Dragón y sus hermanas.

La lista es larga, y muchas son las leyendas, pues no hay apenas en todo el Dominio una sola casa noble que no se ufane de descender de alguno de los innumerables hijos de Garth Manoverde. Hasta los héroes de otras tierras y otros reinos se incluyen a veces entre sus vástagos. De él desciende, si hemos de dar crédito a tales historias, Brandon el Constructor, a través de Brandon de la Hoja Ensangrentada, mientras que en algunos relatos Lann el Astuto es hijo bastardo de Florys la Raposa, y en otros de Rowan Arboldeoro. En cualquier caso, el parentesco entre Lann el Astuto y Garth Manoverde es una historia que se cuenta en el Dominio. En las tierras del oeste se explica con más frecuencia que Lann engañó a Garth Manoverde haciéndose pasar por hijo suyo, y que así logró adueñarse de una parte de la herencia que les correspondía por derecho a los verdaderos hijos de Garth.

En vista de cuántos aseguran descender de él en el Dominio, de lo que no cabe duda es de que Garth Manoverde tuvo muchos hijos. Ahora bien, lo que parece muy improbable es que todas las otras casas señoriales de Poniente sean también de su linaje.

LOS REYES GARDENER

La historia del Dominio en la época de los primeros hombres no se diferencia mucho de la de los otros reinos de Poniente. La munificencia de estas tierras verdes y fértiles no hizo a los hombres más pacíficos ni menos ávidos. También aquí lucharon los primeros hombres contra los hijos del bosque, a quienes expulsaron de sus sacras arboledas y de sus colinas huecas, talando sus arcianos con grandes hachas de bronce. También aquí nacieron y murieron reinos ya olvidados, mientras una serie de reyezuelos y orgullosos señores se disputaban las tierras, el oro y la gloria, y ardían las villas, y se lamentaban las mujeres, y resonaban los aceros al chocar, siglo tras siglo.



El rey Garth VII Gardener, Manodeoro.

Había, sin embargo, una diferencia, si no de categoría sí de grado, pues casi todas las casas nobles del Dominio procedían de un mismo linaje, ya que todas descendían de Garth Manoverde y sus múltiples hijos. Muchos estudiosos han formulado la teoría de que fue este parentesco el que en siglos posteriores dio la primacía a la casa Gardener. Ningún reyezuelo podía aspirar en modo alguno a rivalizar con el poder de Altojardín, donde los descendientes de Garth Manoverde ocupaban un trono vivo (el Trono de Roble) que crecía de un roble plantado nada menos que por Garth Manoverde, y llevaban coronas de vides y flores en tiempos de paz, y de espinas de bronce (más tarde de oro) en los de guerra. Aunque otros se hicieran llamar reyes, los únicos e indiscutibles «grandes reyes» eran ellos, los Gardener, a quienes rendían pleitesía (sin necesariamente obedecerlos) otros monarcas de menor rango.

Durante aquellos siglos de tribulaciones y tumultos el Dominio fue cuna de muchos intrépidos guerreros. Desde entonces hasta hoy los bardos han ensalzado las hazañas de caballeros como Serwyn del Escudo Espejo, Davos el Matadragones, Roland del Cuerno y el Caballero sin Armadura, así como a los reyes legendarios a quienes servían, como Garth V (Martillo de los Dornienses), Gwayne I (el Gallardo), Gyles I (el Doliente), Gareth II (el Adusto), Garth VI (la Maza) y Gordan I (Ojosgrises).

Muchos de estos monarcas tuvieron un enemigo común, y es que en esos siglos marcados por la oscuridad y la sangre los saqueadores de las islas del Hierro dominaban casi toda la costa occidental desde la isla del Oso hasta el Rejo. Sus veloces barcoluengos les permitían partir tras el asalto sin tiempo para contraataques. Sus saqueadores desembarcaban a menudo en los lugares más insospechados, tomando por sorpresa a sus enemigos. A pesar de que casi nunca se internaban mucho en tierra firme, controlaban el mar del Ocaso y cobraban crueles tributos a los pescadores de sus riberas. Tras establecerse en las islas Escudo, a cuyos habitantes mataron si eran varones, y raptaron si eran mujeres, los hombres del Hierro llegaron al extremo de saquear impunemente las orillas del Mander.

El rey Qhored, el más temido de estos señores del Hierro, se jactaba de que sus mandatos llegaban «hasta donde huelen los hombres a agua salada, u oyen romper el oleaje». En el Dominio le llamaban Qhored el Cruel, y los reyes que le sucedieron recibieron apodos como Hagon el Terrible y Joron Cruz de las Doncellas.

Contra esos hombres, y sus seguidores, lidiaron durante tres siglos los reyes de la casa Gardener, aliados a veces con los de la Roca y los señores de Antigua, y otras solos. Nada menos que seis monarcas Gardener murieron en el campo de batalla, entre ellos Gareth el Adusto y Garth la Maza, mientras que Gyles II fue apresado, torturado y troceado para ser usado como cebo por sus captores. A pesar de todo fueron los Gardener los que se alzaron con la victoria final, ampliando los dominios de su casa e incorporando a Altojardín cada vez más tierras y señores.

Una vez dicho esto, debe señalarse que muchos estudiosos siguen considerando que entre los reyes Gardener los mayores no fueron los guerreros, sino los conciliadores. Es verdad que de ellos no se cantan tantas canciones, pero en los anales de la historia los nombres de Garth III (el Grande), Garland II (el Novio), Gwayne III (el Gordo) y John II (el Alto) están escritos en mayúsculas. Garth el Grande extendió hacia el norte las fronteras de su reino, para el que ganó

Viejo Roble, el lago Rojo y Sotodeoro a través de pactos de amistad y de defensa mutua. En el sur logró lo mismo Garland, que incorporó Antigua a su reino casando a su hija con Lymond (el León Marino), de la casa Hightower, al tiempo que él repudiaba a sus esposas a fin de desposar a la hija de lord Lymond. Gwayne el Gordo convenció a lord Peake y lord Manderly de que le aceptasen como árbitro de sus diferencias y le rindieran pleitesía sin un solo combate. John el Alto remontó el Mander hasta su cabecera, plantando a su paso el estandarte de la mano verde y recibiendo el homenaje de los señores y los reyezuelos cuyas tierras ocupaban las riberas de tan poderoso río.

El mayor de todos los reyes Gardener fue Garth VII, Manodeoro, titán en la guerra y titán en la paz. De niño rechazó a los dornienses, encabezados por el rey Ferris Fowler, que cruzó el camino Ancho (nombre entonces del Paso del Príncipe) con diez mil hombres, en una expedición de conquista. Poco después, volviendo su atención al mar, expulsó a los últimos hombres del Hierro de sus reductos en las islas Escudo, después de lo cual las repobló con sus más feroces combatientes, a quienes otorgó dispensas especiales para convertirlos en la primera defensa contra los del Hierro, si es que volvían alguna vez. Resultó un gran éxito, y aun hoy en día los hombres de los Cuatro Escudos se enorgullecen de defender la desembocadura del Mander y el corazón del Dominio de cualquier enemigo por mar.

Durante su última guerra, que fue también la mayor, Garth VII se enfrentó contra una alianza entre el rey de la tormenta y el de la Roca, que estaban decididos a repartirse el Dominio. Primero Garth los venció a ambos, y luego sembró la discordia entre ellos con palabras sagaces, hasta el punto de que se combatieron encarnizadamente en la batalla de los Tres Ejércitos. Después Garth casó a sus hijas con los herederos de ambos reyes, y con ambos pactó las fronteras entre los tres reinos.

Incluso esto, sin embargo, palidece ante su máximo logro: tres cuartos de siglo en paz. Garth Manodeoro se convirtió en rey del Dominio a la edad de doce años, y murió en el Trono de Roble a los noventa y tres, todavía en posesión de sus facultades mentales (aunque mermado en las físicas). Durante los ochenta y un años de su reinado el Dominio estuvo en guerra menos de diez. Nacieron generaciones de niños que llegaron a la edad adulta, fueron padres a su vez y murieron sin haber conocido lo que era empuñar una lanza y un escudo y partir para la guerra.

Y esta larga paz fue acompañada por una prosperidad sin precedentes. Fue en el Reino Dorado, como es llamada esta época, cuando de veras floreció el Dominio.

Pero todas las edades de oro llegan a su fin, y así ocurrió también en el Dominio. Garth Manodeoro abandonó este mundo. Le siguió en el Trono de Roble su bisnieto, que a su vez dio paso a sus hijos.

Y llegaron los ándalos.

ÁNDALOS EN EL DOMINIO

Los ándalos llegaron tarde al Dominio.

Tras cruzar el mar Angosto en barcoluengos desembarcaron en las costas del Valle, y luego

por toda la orilla oriental. Las flotas de Antigua y del Rejo les impedían pasar por el estrecho de Redwyne y el mar del Ocaso. No cabe duda de que a más de un caudillo ándalo le llegarían noticias de la exuberancia del Dominio y de la riqueza y el poder de Altojardín y sus monarcas, pero había otras tierras y otros reyes de por medio.

Por eso los reyes de Altojardín tuvieron conocimiento de la llegada de los ándalos mucho antes de que estos alcanzasen el Mander. Observaron de lejos, tomando nota de lo sucedido, los combates en el Valle, en las tierras de la tormenta y en las de los ríos, y, acaso más sabios que sus homólogos de otras regiones, no cometieron el error de aliarse a los ándalos contra sus rivales autóctonos. Gwayne IV (el Temeroso de los Dioses) ordenó a sus guerreros que fueran en busca de los hijos del bosque con la idea de que los verdevidentes pudieran frenar con su magia a los invasores. Mern II (el Albañil) rodeó Altojardín con una nueva muralla y dio orden a sus abanderados de ocuparse de sus propias defensas. Mern III (el Loco) colmó de oro y honores a una bruja del bosque que se dijo capaz de invocar ejércitos de muertos que harían batirse en retirada a los ándalos. Lord Redwyne contruyó más barcos, y lord Hightower reforzó las murallas de Antigua.

Sin embargo, las grandes batallas que todos preveían no llegaron a ocurrir. Los conquistadores no dominaron toda la costa oriental hasta varias generaciones más tarde, y para entonces los ándalos tenían ya decenas de reyezuelos propios, a menudo enemistados entre sí. En Altojardín se sucedieron en el Trono de Roble los Tres Reyes Sabios.

Garth IX Gardener, su hijo Merle (el Sumiso) y su nieto Gwayne V eran hombres muy distintos entre sí, pero con algo en común: su política en lo relativo a los ándalos, basada en el acuerdo y la asimilación más que en la resistencia armada. Garth IX incorporó a su corte, y a sus consejos, a un septón, y construyó el primer septo en Altojardín, aunque personalmente siguió adorando en el bosque de dioses del castillo. En cambio su hijo Merle I abrazó formalmente la Fe y ayudó a costear la construcción de septos, septrios y casas madre por todo el Dominio. Gwayne V fue el primer Gardener nacido dentro de la Fe, y el primero a quien armaron caballero con un rito solemne y una vigilia. (A muchos de sus nobles antepasados les confirieron póstumamente dignidad de caballeros los bardos y los narradores, pero la auténtica caballería no llegó a Poniente hasta los ándalos.)

Tanto Merle I como Gwayne V desposaron a doncellas ándalas como una manera de crear lazos entre el reino y los padres de sus cónyuges. Los tres reyes tomaron a ándalos a su servicio como caballeros de la corte y miembros de su séquito. Entre quienes recibieron tal honor se encontraba un caballero ándalo de nombre ser Alester Tyrell, tan diestro con las armas que en tiempos de Gwayne V fue nombrado paladín y escudo juramentado del rey. Con el tiempo los descendientes de ser Alester se convirtieron en mayordomos hereditarios de Altojardín con los Gardener.

Los Tres Reyes Sabios también encontraron tierras y títulos para los reyes ándalos más poderosos que llegaron al Dominio, a cambio de su juramento de fidelidad. Los Gardener buscaron asimismo artesanos ándalos, y animaron a seguir su ejemplo a sus abanderados. Especialmente bien remunerados fueron los herreros y los canteros. Los primeros enseñaron a los primeros hombres a armarse y protegerse con hierro, no con bronce, y los segundos les

ayudaron a consolidar las defensas de sus castillos y fuertes.

Si bien entre los nuevos señores hubo algunos que al pasar los años renegaron de sus juramentos, no fue el caso de la mayoría, que, por el contrario, apoyó a sus legítimos señores a la hora de sofocar a tales rebeldes y defender el Dominio contra los reyes y las bandas de ándalos que llegaron más tarde. «Cuando cae un lobo sobre tus rebaños, lo único que ganas con matarlo es un breve respiro, porque vendrán más lobos —dijo, como es fama, el rey Garth IX —. En cambio, si le das al lobo de comer, lo domesticas y conviertes sus cachorros en tus perros guardianes, protegerán el rebaño cuando llegue con hambre la manada». Más sucintamente lo formuló el rey Gwayne V: «Ellos nos han dado siete dioses, nosotros a ellos tierra e hijas, y los hijos y bisnietos de los dos serán como hermanos».



Muchas casas nobles del Dominio tuvieron su origen en aventureros ándalos que recibieron tierras y esposas de Garth IX, Merle I y Gwayne V, como los Orme, los Parren, los Graceford, los Cuy, los Roxton, los Uffering, los Leygood y los Varner. En el decurso de los siglos los hijos e hijas de estas casas se mezclaron con tal libertad con los descendientes de los primeros hombres que se volvió imposible diferenciarlos. Pocas veces se ha realizado una conquista con menos efusión de sangre.

Los siglos posteriores a la conquista ándala no resultaron tan pacíficos. Entre los Gardener que se sucedieron en el Trono de Roble había hombres fuertes o débiles, inteligentes o tontos, e incluso una mujer, pero pocos tuvieron la sabiduría y la sagacidad de los Tres Reyes Sabios. Por eso no se repitió la paz dorada de Garth Manodeoro. Durante la larga época que va de la asimilación de los ándalos a la llegada de los dragones, los reyes del Dominio libraron guerras incesantes contra sus vecinos, en un tira y afloja perpetuo por las tierras, el poder y la gloria. Los reyes de la Roca, los de la tormenta, los muchos y beligerantes monarcas de Dorne y los reyes de los Ríos y de las Montañas podían contarse todos entre sus enemigos (y también, a veces, entre sus aliados).

Altojardín llegó a la cúspide de su poder con el rey Gyles III Gardener, que al frente de un rutilante ejército de caballeros con armaduras penetró en las tierras de la tormenta, barrió los ejércitos del ya anciano rey de la tormenta y conquistó todas las tierras al norte de la Selva, a excepción de la propia ciudad de Bastión de Tormentas, que sitió sin resultado durante dos años. Es muy posible que hubiera podido completar la conquista de no ser porque en su ausencia el rey de la Roca asaltó el Dominio y lo obligó a levantar el asedio y regresar a toda prisa para lidiar con los hombres del oeste. Se produjo a partir de ese momento una ampliación del conflicto, en el que llegaron a participar tres reyes de Dorne y dos de las tierras de los ríos, y cuyo fin estuvo marcado por la muerte de Gyles III, víctima de la colerina sangrienta, y por la restauración casi total de las fronteras anteriores a la carnicería.

El punto más bajo del poder de los Gardener corresponde al largo reinado de Garth X, llamado Barbagrís, que subió al trono a los siete años y murió a los noventa y seis, reinando así más tiempo aún que su famoso antepasado Garth Manodeoro. Pese a haber sido un joven vigoroso, Garth X fue un rey vanidoso y frívolo que se rodeó de necios y de aduladores. Ni sabio ni inteligente, en la vejez perdió del todo la cabeza, y durante los largos años de su senectud pasó a ser juguete ora de una facción ora de otra, inmerso en una lucha por la riqueza y el poder. Si bien su majestad no había tenido hijos varones, lord Peake se había casado con una de sus hijas, y lord Manderly con la otra, y ambos estaban decididos a que la sucesión recayera en su esposa. La rivalidad entre estos dos personajes estuvo marcada por traiciones, conspiraciones y asesinatos, y acabó en una guerra abierta a la que se sumaron de uno u otro bando diversos señores.

Amenazados por la espada los nobles del Dominio, y sin fuerzas el rey, no ya para solucionar la situación, sino siquiera para entenderla, el rey de la tormenta y el de la Roca vieron llegado su momento y se apoderaron de grandes franjas de territorio, a la vez que

aumentaban la audacia y la frecuencia de las incursiones dornienses. Un rey de Dorne sitió Antigua, y otro cruzó el Mander y saqueó Altojardín. El Trono de Roble, el solio vivo que desde años sin cuento era el orgullo de la casa Gardener, fue hecho pedazos y quemado, y al senil Garth X lo encontraron atado a la cama, lloroso, cubierto por sus propias heces. Los dornienses le cortaron el cuello («por compasión», dijo más tarde uno de ellos) y acto seguido prendieron fuego a Altojardín, no sin antes despojarla de todas sus riquezas.



Saqueadores dornienses en Antigua.

A ello le siguió casi una década de anarquía. Al final, sin embargo, hicieron causa común cuarenta grandes casas del Dominio, encabezadas por ser Osmund Tyrell, el mayordomo jefe, y tras derrotar tanto a los Peake como a los Manderly se reposesionaron de las ruinas de Altojardín y sentaron en el nuevo trono a un primo segundo del difunto, pero no llorado, Garth Barbagrís, con el nombre de Mern VI Gardener.

Pese a no ser hombre de grandes dotes, Mern VI contaba con el buen consejo de sus mayordomos. A ser Osmund Tyrell le sucedió en el cargo su hijo, ser Robert, y más tarde su nieto, Lorent. Apoyado en el buen juicio de los tres, Mern VI gobernó bien, reconstruyó Altojardín e hizo todo lo posible por la recuperación de la casa Gardener y el Dominio. Del resto se encargó su hijo, Garth XI, cuya venganza contra los dornienses fue tan atroz que tras ella lord Hightower declaró que las Montañas Rojas habían sido verdes antes de que Garth las pintase con sangre dorniense. Durante el resto de su reinado el monarca recibió el sobrenombre de Garth el Pintor.

Y así fueron sucediéndose los reyes, en la guerra y en la paz, pero la mano verde sobrevoló en todo momento con orgullo el Dominio hasta que el rey Mern IX salió en su caballo al encuentro de Aegon Targaryen y sus hermanas en el Campo de Fuego.

ANTIGUA

Ninguna historia del Dominio estaría completa sin una ojeada a Antigua, ciudad grandiosa y antigua como ninguna otra, que sigue siendo la más rica, extensa y bella de Poniente, aunque Desembarco del Rey la haya eclipsado en población.

¿Cuál es la verdadera antigüedad de Antigua? Son muchos los maestres que han intentado responder a la pregunta, pero lo cierto es que no lo sabemos. Los orígenes de la ciudad se pierden en la noche de los tiempos, y los vela la leyenda. Algunos septones ignorantes pretenden que fueron los propios Siete los que la delimitaron. Otros hombres dicen que en la isla Batalla se posaban antaño los dragones, hasta que acabó con ellos el primer Hightower. En el pueblo llano hay muchos que creen que el Faro apareció de la noche a la mañana como si tal cosa. Lo más probable es que nunca llegue a contarse toda la historia y toda la verdad sobre la fundación de Antigua.

Aun así podemos afirmar sin miedo a equivocarnos que en la desembocadura del Vinomiel viven hombres desde la Era del Amanecer. Así lo confirman las runas más antiguas y algunos testimonios fragmentarios que nos han dejado maestres que vivieron entre los hijos del bosque. Uno de ellos, el maestre Jellicoe, formula la hipótesis de que el asentamiento del Sonido Susurrante empezó como un puesto comercial al que llegaban barcos de Valyria, el Antiguo Ghis y las islas del Verano para aprovisionarse, hacer reparaciones y practicar el trueque con las razas antiguas. Parece del todo verosímil.

Aun así siguen en pie varios misterios. La isla rocosa sobre la que se alza el Faro aparece ya en los documentos más antiguos como isla Batalla, pero ¿por qué? ¿Qué batalla se libró en ella? ¿Cuándo? ¿Entre qué señores, qué reyes, qué razas? Sobre estos asuntos guardan silencio hasta los bardos.

Más enigmática aún para los estudiosos y los historiadores es la gran fortaleza cuadrada de piedra negra que domina la isla. Durante casi toda la historia escrita este monumental edificio ha servido como base y nivel inferior del Faro, pero sabemos de cierto que antecede en miles de años a los otros niveles.

¿Quién lo construyó? ¿Cuándo? ¿Por qué? La mayoría de los maestres acepta la versión más extendida, que lo identifica como una construcción valyria, ya que sus anchos muros y su laberíntico interior están hechos íntegramente de piedra maciza, sin el menor indicio de juntas o de mortero, ni marcas de cincel. Es un tipo de construcción que se encuentra en otras partes, sobre todo en los caminos del dragón del Feudo Franco de Valyria y en la Muralla Negra que protege el centro de la Antigua Volantis. Como es bien sabido, los señores dragón de Valyria dominaban el arte de licuar la piedra con fuegodragón y darle la forma que quisieran, previo paso a devolverle una dureza superior a la del hierro, el acero o el granito.

Si es cierto que es valyria esta primera fortaleza, sería indicativo de que los señores dragón llegaron a Poniente miles de años antes de labrarse una avanzada en Rocadragón, mucho antes de la aparición de los ándalos e incluso de los primeros hombres. En tal caso, ¿vinieron por razones comerciales? ¿Eran tal vez tratantes de esclavos en busca de gigantes? ¿Deseaban aprender la magia de los hijos del bosque, con sus verdevidentes y sus arcianos? ¿O había

alguna otra razón más oscura?

Todavía hoy abundan preguntas como estas. Antes de la Maldición de Valyria era frecuente que viajasen maestres y archimaestres al Feudo Franco en busca de respuestas, pero nunca encontraron ninguna. La afirmación del septón Barth de que los valyrios llegaron a Poniente porque sus sacerdotes profetizaron que la Maldición del Hombre provendría de las tierras del otro lado del mar Angosto puede considerarse, sin duda, un absurdo, como muchas de las creencias y suposiciones más disparatadas de Barth.

Más inquietantes, y dignos de mayor análisis, son los argumentos que aportan quienes aseguran que la primera fortaleza nada tiene de valyria.

La piedra negra fundida de que se compone apunta hacia Valyria, pero no su arquitectura sin adornos, pues nada le gustaba más a los señores dragón que retorcer la piedra en formas extrañas, caprichosas y ornamentales. Dentro, los pasadizos estrechos, tortuosos y sin ventanas les parecen a muchos túneles, más que estancias. Nada hay más fácil que perderse en sus recodos. Tal vez no sea más que una medida defensiva concebida para desorientar a los atacantes, pero una vez más destaca por su carácter ajeno a lo valyrio. Lo laberíntico de su arquitectura interna ha llevado al archimaestre Quillion a aventurar que la fortaleza podría haber sido obra de los hacedores de laberintos, un pueblo misterioso que dejó vestigios de su desaparecida civilización en Lorath, en el mar de los Escalofríos. Es una idea intrigante, aunque suscita más preguntas que respuestas.

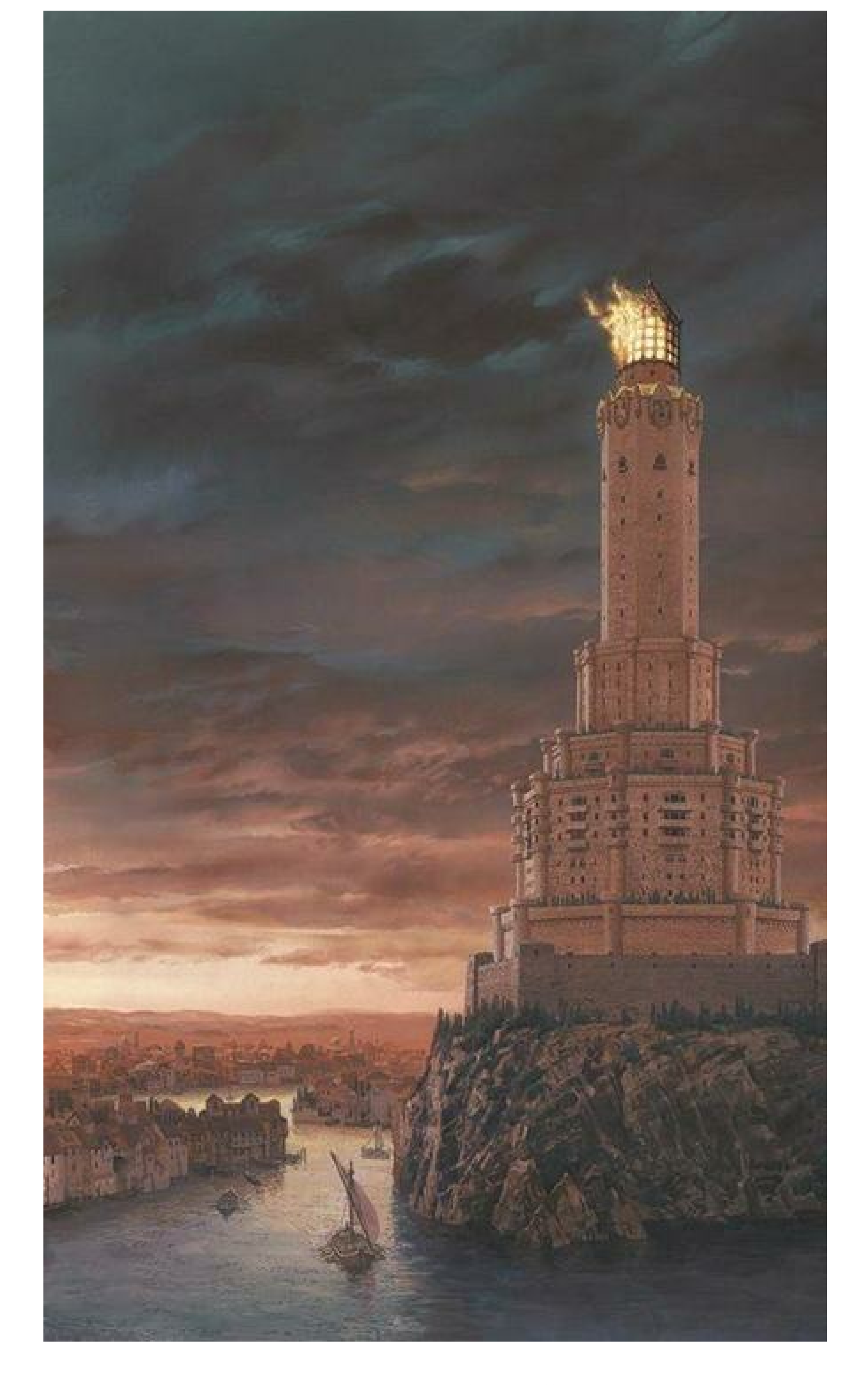
Otra posibilidad aún más extravagante es la que formuló hace un siglo el maestre Therson. Originario de las islas del Hierro, y bastardo, Theron observó cierta similitud entre la piedra negra de la antigua fortaleza y la del Trono de Piedramar, solio de la casa Greyjoy de Pyke, cuyos orígenes se le asemejan por su antigüedad y su misterio. *Piedra extraña*, el manuscrito, francamente embrionario, de Theron, postula que tanto la fortaleza como el trono podrían ser obra de una raza extraña y deforme de medio hombres engendrada por seres de los mares salados con mujeres humanas. Estos Profundos, como los llamó, son la semilla, dice, a partir de la que crecieron nuestras leyendas sobre las sirenas, mientras que sus terribles padres son lo que hay de cierto en el Dios Ahogado de los hombres del Hierro.

Las ilustraciones de *Piedra extraña*, profusas, detalladas y algo turbadoras, hacen que sea un volumen de consulta fascinante, pero en algunas partes el texto es impenetrable. El maestre Theron estaba dotado para el dibujo, pero no para las palabras. En todo caso, su tesis carece de cualquier apoyo en los hechos, y puede descartarse sin problemas. Nos encontramos, pues, de vuelta al punto de partida, sin más remedio que reconocer que los orígenes de Antigua, la isla Batalla y su fortaleza deberán seguir siendo un misterio.

Ignoramos de igual modo los motivos del abandono de la fortaleza y el destino de sus constructores, fueran quienes fuesen; sabemos, en cambio, que en un momento dado la isla Batalla y su gran fortificación llegaron a manos de los ancestros de la casa Hightower. ¿Eran primeros hombres, como cree hoy en día la mayoría de los estudiosos? ¿O descendían por ventura de los marinos y los comerciantes que se habían establecido en tiempos anteriores sobre el Sonido Susurrante, esos hombres que llegaron antes que los primeros hombres? No podemos saberlo.

En el primer atisbo que de ellos ofrecen las páginas de la historia, los Hightower ya son reyes que gobiernan Antigua desde la isla Batalla. Según los cronistas, el primer «faro» era de madera y se levantaba casi veinte varas sobre la antigua fortaleza que hacía las veces de cimiento. Ni este faro ni las torres más altas de madera que le sucedieron en siglos posteriores estaban pensadas como vivienda. Se trataba de simples almenaras construidas para iluminar el camino a las naves de comercio por las aguas neblinosas del Sonido Susurrante. Los primeros Hightower vivían en las lúgubres estancias y aposentos de la extraña piedra de abajo. Solo al construirse la quinta torre, primera fabricada solo con piedra, se convirtió el Faro en una residencia digna de una gran casa. Según dicen, esta torre dominaba el puerto desde una altura de setenta varas. Hay quien dice que la diseñó Brandon el Constructor, mientras que otros nombran a su hijo, también llamado Brandon. El rey que mandó construirla y la pagó nos ha dejado el nombre de Uthor del Faro.

A partir de entonces, y durante miles de años, sus descendientes gobernaron como reyes Antigua y las tierras del Vinomiel, y a su capital, una ciudad en crecimiento, venían barcos de todo el mundo para comerciar. A medida que Antigua se iba enriqueciendo y aumentaba su poder, los señores y reyezuelos de las tierras vecinas se fijaron con codicia en sus riquezas; también los piratas y saqueadores del otro lado del mar oyeron hablar de su esplendor, y así la ciudad fue tomada y saqueada tres veces en un solo siglo, una por el rey dorniense Samwell Dayne (Fuego de Estrella), otra por Qhored el Cruel y sus hombres del Hierro, y otra por Gyles I Gardener (el Doliente), de quien se dice que vendió como esclavos a tres cuartas partes de los habitantes de la ciudad, pero que no logró romper las defensas del Faro en la isla Batalla.



El Faro, en la isla Batalla.

Ya demostrada la ineficacia de las empalizadas de madera y las zanjas que hasta entonces protegían la ciudad, el siguiente rey del Faro, Otho II, dedicó la mayor parte de su reinado a circundar Antigua con recias murallas de piedra, de un grosor y una altura nunca vistas en Poniente. Se ha dicho que el esfuerzo arruinó a la ciudad por tres generaciones, pero era tal la fortaleza del recinto que en adelante convenció a los saqueadores y aspirantes a conquistadores de buscarse el botín en otro sitio, y los que pretendieron asaltar Antigua vieron frustrada su intención.

Con todo, los Hightower no se incorporaron al reino del Dominio por la vía de la guerra, sino a través de largas negociaciones y del matrimonio. Cuando Lymond Hightower desposó a

la hija del rey Garland II Gardener, a la vez que entregaba a este último la mano de la suya, los Hightower pasaron a ser abanderados de Altojardín, y de reyes ricos pero segundones se convirtieron en los principales señores del Dominio. (Antigua fue el último de los antiguos reinos que se arrodilló ante Altojardín, poco después de que se perdiera en el mar el último rey del Rejo, abriendo así las puertas a que el rey Meryn III Gardener, primo suyo, agregase la isla a sus dominios.)

Las cláusulas del tratado matrimonial establecían también el compromiso de los Gardener de defender la ciudad de cualquier asalto por tierra, lo cual dejó las manos libres a lord Lymond para concentrarse en su «gran objetivo», la construcción y conquista naval. Al final de su reinado no había en todo Poniente un solo señor o rey que pudiera rivalizar con la fuerza de la casa Hightower en los mares. Todavía hoy contempla el puerto de Antigua una gran estatua de Lymond Hightower desde el Sonido Susurrante. Al último rey Hightower se le recuerda aún como el León Marino.

Los descendientes de lord Lymond compartían su proyecto, y con escasas excepciones se ocuparon de sus propios asuntos y de su ciudad, evitando enzarzarse en las interminables guerras de los reyezuelos, y más tarde de los Siete Reinos. «Altojardín nos cubre las espaldas —dijo una vez Jeremy Hightower— y nos da libertad para mirar hacia el mar y las tierras de la otra orilla». Así, mirando al mar y construyendo cada vez más barcos para proteger su comercio, fue como lord Jeremy duplicó la riqueza de la ciudad, cosa que volvió a hacer su hijo Jason, que reconstruyó el Faro con casi cuarenta varas más de altura.

Los orígenes de la Ciudadela son casi tan misteriosos como los del propio Faro. Su fundación suele atribuirse al segundo hijo de Uthor del Faro, el príncipe Peremore el Retorcido. Fue este Peremore un niño enfermizo, nacido con un brazo atrofiado y la espalda torcida, que pasó en la cama gran parte de su corta vida, pero al que una curiosidad insaciable por lo que había más allá de su ventana le hizo rodearse de hombres sabios, maestros, sacerdotes, sanadores y bardos, así como de cierto número de magos, alquimistas y hechiceros. Se dice que el mayor placer del príncipe era oírlos debatir. A su muerte, el rey Urrigon, su hermano, cedió un gran terreno adyacente al Vinomiel a «las mascotas de Peremore», para que pudieran establecerse en él y seguir impartiendo sus enseñanzas, estudiando y buscando la verdad.

Cuando llegaron los ándalos, los Hightower fueron de los primeros señores de Poniente que les dieron la bienvenida. «Las guerras son malas para el comercio», dijo lord Dorian Hightower al repudiar a la mujer con quien llevaba veinte años casado y con quien tenía varios hijos, para desposar a una princesa ándala. Su nieto lord Damon (el Devoto) fue el primero en aceptar la Fe. Y para rendir culto a los nuevos dioses construyó el primer septo de Antigua y otros seis distribuidos por sus tierras. A su muerte, el septón Robeson se hizo regente de su hijo recién

nacido, y tras veinte años gobernando *de facto* la ciudad, se convirtió en el primer septón supremo. El niño al que educó y preparó, lord Triston Hightower, erigió en honor de Robeson, ya fallecido, el Septo Estrellado.

A partir de entonces, y durante siglos, Antigua fue el centro indiscutido de la Fe en Poniente. En las oscuras naves de mármol del Septo Estrellado se ciñeron la corona de cristal (entregada a la Fe por el hijo de lord Triston, lord Barris) sucesivos septones supremos que se convertían de ese modo en la voz de los Siete en la tierra y guiaban las espadas de la Fe Militante y los corazones de todos los fieles desde Dorne hasta el Cuello. Antigua pasó a ser su ciudad santa, a la que viajaban los devotos para orar en sus lugares sagrados. Sin duda, esta relación con los Siete fue una de las razones de que los Hightower lograsen mantenerse tantas veces al margen de las innumerables guerras de la casa Gardener.

Pero no fue la Fe la única institución que floreció tras las fuertes murallas de Antigua bajo la protección de los Hightower. Miles de años antes de que abriera sus puertas el primer septo, la ciudad ya se había convertido en sede de la Ciudadela, a la que acudían niños y jóvenes de todo Poniente para estudiar, aprender y forjar sus cadenas de maestres. No hay en todo el mundo un centro de conocimiento comparable.

Al empezar la Conquista de Aegon, Antigua era sin disputa la mayor ciudad de todo Poniente, más grande, rica y poblada que ninguna otra, y la que concentraba los estudios y la fe. Aun así podría haber sufrido la misma suerte que Harrenhal de no ser por los estrechos vínculos entre los Hightower y el Septo Estrellado, pues fue el septón supremo quien convenció a lord Manfred Hightower de que no opusiera resistencia a Aegon Targaryen y sus dragones, sino que abriese sus puertas al conquistador y le rindiera pleitesía.

Se evitaba así un conflicto que, de todos modos, resurgió una generación después, durante el cruento pulso entre la Fe y el segundo hijo del Conquistador, justamente llamado Maegor el Cruel. El septón supremo de los primeros años del reinado de Maegor era pariente político de los Hightower, y su muerte repentina en 44 DC —poco después de que el rey Maegor, encolerizado por la condena de sus últimos matrimonios por Su Altísima Santidad, amenazase con incinerar el Septo Estrellado con fuegodragón— se considera dentro de todo afortunada, ya que le permitió a lord Martyn Hightower abrir las puertas antes de que lanzasen sus llamas Balerion y Vhagar.

Lo inesperado de la muerte del septón supremo en 44 DC despertó muchas sospechas, y hoy en día persisten los rumores de que fue asesinado. Hay quien cree que Su Altísima Santidad fue eliminado por el propio hermano de lord Hightower, ser Morgan, comandante de los Hijos del Guerrero en Antigua. (De hecho, es indiscutible que ser Morgan fue el único Hijo del Guerrero indultado por el rey Maegor.) Otros sospechan de la tía doncella de lord Martyn, lady Patrice Hightower, aunque al parecer solo se basan en la idea de que el veneno es un arma femenina. Se ha hablado incluso de un posible papel de la Ciudadela en la eliminación del septón supremo, pero eso es un

disparate.

LA CASA TYRELL

Los Tyrell no han sido nunca reyes, pero corre en sus venas sangre real (como en las de medio centenar de otras grandes casas del Dominio). Ser Alester Tyrell, fundador del linaje, era un aventurero ándalo que llegó a ser paladín y escudo juramentado del rey Gwayne V Gardener, uno de los Tres Reyes Sabios. Su primogénito destacó asimismo como caballero, pero murió en un torneo. A su segundo hijo, Gareth, le atraía más el estudio y no llegó nunca a caballero, prefirió desempeñarse como mayordomo real, y es de él de quien descienden los Tyrell actuales.



Las armas de la casa Tyrell (centro) y algunas casas destacadas del pasado y del presente (desde arriba en el sentido de las agujas del reloj): Caswell, Florent, Fossoway, Gardener, Hightower, Merryweather, Mullendore, Oakheart, Redwyne, Rowan, Tarly y Ashford.

Tan bien cumplieron sus funciones Gareth Tyrell y su hijo Leo que los Gardener dieron naturaleza hereditaria al cargo de mayordomo jefe, que ocuparon diversas generaciones de

Tyrell a lo largo de los siglos. Muchos eran confidentes y asesores del rey, y algunos, en época de guerra, actuaron asimismo como castellanos. Como mínimo, uno gobernó como regente el Dominio durante la minoría de edad de Garland VI. El rey Gylles III Gardener calificó a los Tyrell como «mis más fieles servidores», y Mern VI estaba tan satisfecho de ellos que concedió a ser Robert Tyrell la mano de su hija pequeña (permitiendo así que los hijos y nietos de la pareja, y todas las generaciones venideras, pudieran proclamarse descendientes de Garth Manoverde). Fue el primer matrimonio entre las casas Gardener y Tyrell, aunque en siglos sucesivos le siguieron nueve uniones más.

No fue esta sangre real la que hizo que Aegon Targaryen nombrase a los Tyrell señores de Altojardín, guardianes del Sur y señores supremos del Dominio después de que Mern IX, último rey Gardener, y todos sus hijos varones pereciesen en el Campo de Fuego. Tales honores los ganó la prudencia de Harlan Tyrell, que en proximidad de Aegon abrió las puertas de Altojardín y rindió pleitesía a la casa Targaryen, personalmente y en nombre de su familia.

Tras ello varias de las otras grandes casas del Dominio se quejaron amargamente de tener que ser vasallos de un «mayordomo venido a más», y recalcaron que su sangre era mucho más noble que la de los Tyrell. No puede negarse que los Oakheart de Viejo Roble, los Florent de la Fortaleza de Aguasclaras, los Rowan de Sotodeoro, los Peake de Starpike y los Redwyne del Rejo eran linajes mucho más antiguos y señeros que el de los Tyrell, ni que sus lazos de sangre con la casa Gardener eran más estrechos, pero de nada valieron sus protestas, entre otras cosas, quizá, porque todas ellas se habían alzado en armas contra Aegon y sus hermanas en el Campo de Fuego, y no así los Tyrell.

Aegon Targaryen demostró buen criterio: lord Harlan se mostró capacitado para el cargo de mayordomo del Dominio, aunque solo lo ejerció hasta 5 DC, año en que desapareció con sus ejércitos en los desiertos de Dorne, durante la Primera Guerra Dorniense de Aegon.

Se comprende la renuencia de su hijo, Theo Tyrell, a participar en nuevas tentativas de conquista de Dorne, pero al final se vio enzarzado en ellas al rebasar el conflicto la frontera de las Montañas Rojas. Finalmente los Targaryen hicieron las paces con Dorne y lord Theo pudo centrarse en consolidar el poder de los Tyrell mediante la convocatoria de un concilio de septones y maestres que examinaron, y acabaron descartando, algunas de las pretensiones más persistentes al señorío de Altojardín por parte de quienes reclamaban su derecho al solio.

En tanto que señores de Altojardín y guardianes del Sur, los descendientes de estos «mayordomos venidos a más» figuran entre los señores más poderosos del reino, y en más de una ocasión han sido llamados a luchar bajo el estandarte de los Targaryen. Si bien han solido acudir a la convocatoria, tuvieron la sensatez de no participar en la Danza de los Dragones, ya que por aquel entonces lord Tyrell era un bebé enfajado, y su madre y castellana optó por mantener Altojardín al margen de aquel baño de sangre horrendo y fratricida.

Más tarde, cuando el rey Daeron I Targaryen (el Joven Dragón) marchó hacia Dorne, los Tyrell demostraron su valor dirigiendo el grueso del ejército en el Paso del Príncipe. Tras su fiel, si bien tal vez un poco temerario servicio, lord Lyonel Tyrell recibió las riendas de Dorne, mientras el Joven Dragón regresaba victorioso a Desembarco del Rey, y al principio logró mantener en paz a los dornienses, pero acabó sufriendo una muerte truculenta en el tristemente

famoso lecho de escorpiones. Su asesinato prendió la mecha de la rebelión que se extendió por todo Dorne y acabó desembocando en la muerte, a los dieciocho años, del Joven Dragón.

Entre los Tyrell que han sucedido desde entonces en Altojardín al malhadado lord Lyonel, el más digno de mención es lord Leo Tyrell, campeón en varios torneos y recordado aún hoy como Leo Espinalarga. Muchos le consideran el mejor justador que haya empuñado lanza. Lord Leo también se distinguió durante la primera rebelión de los Fuegoscuro gracias a una serie de significativas victorias contra los partidarios de Daemon Fuegoscuro en el Dominio, aunque sus fuerzas fueron incapaces de reunirse a tiempo para la batalla del Campo de Hierbarroja.

El actual señor de Altojardín, Mace Tyrell, combatió fielmente por la casa Targaryen durante la Rebelión de Robert, en la que derrotó al mismísimo Robert Baratheon en la batalla de Vado Ceniza y sitió durante casi un año a Stannis, hermano de Robert, en Desembarco del Rey. A la muerte del Rey Loco, Aerys II, y de su hijo, el príncipe Rhaegar, lord Mace depuso la espada y vuelve a ser Guardián del Sur y fiel servidor del rey Robert y del Trono de Hierro.

ALTOJARDÍN

El gran castillo de Altojardín, antigua residencia de los señores Tyrell, y previamente de los reyes Gardener, se yergue sobre una verde colina a cuyos pies discurren anchas y tranquilas las aguas del Mander. Desde lejos el castillo «parece tan integrado en el paisaje que podría pensarse que no fue construido, sino que creció». Muchos consideran Altojardín como el castillo más hermoso de los Siete Reinos, pretensión que solo parecen en condiciones de disputarle los hombres del Valle (los cuales prefieren su Nido de Águilas).

La colina en que descansa Altojardín no es abrupta ni rocosa, sino ancha, con laderas suaves y una agradable simetría. Desde los muros y torres del castillo se contempla un panorama de varias leguas a la redonda, con huertos, prados y campos de flores, incluidas las rosas doradas del Dominio, que desde hace tiempo constituyen el emblema de la casa Tyrell.

Circundan Altojardín tres anillas concéntricas de muros almenados, hechos de piedra blanca bien cortada y protegidos por torres gráciles y esbeltas cual doncellas. Cada muralla es más alta y gruesa que la anterior. Entre la más externa, que discurre al pie de la colina, y la siguiente, la del medio, se halla el famoso laberinto de brezo de Altojardín, vasto y enrevesado dédalo de zarzas y setos que se mantiene desde hace siglos para solaz y descanso de los ocupantes e invitados del castillo, pero también con funciones defensivas, pues a los intrusos que no están familiarizados con el laberinto les costará orientarse hasta las puertas del castillo por sus trampas y caminos sin salida.

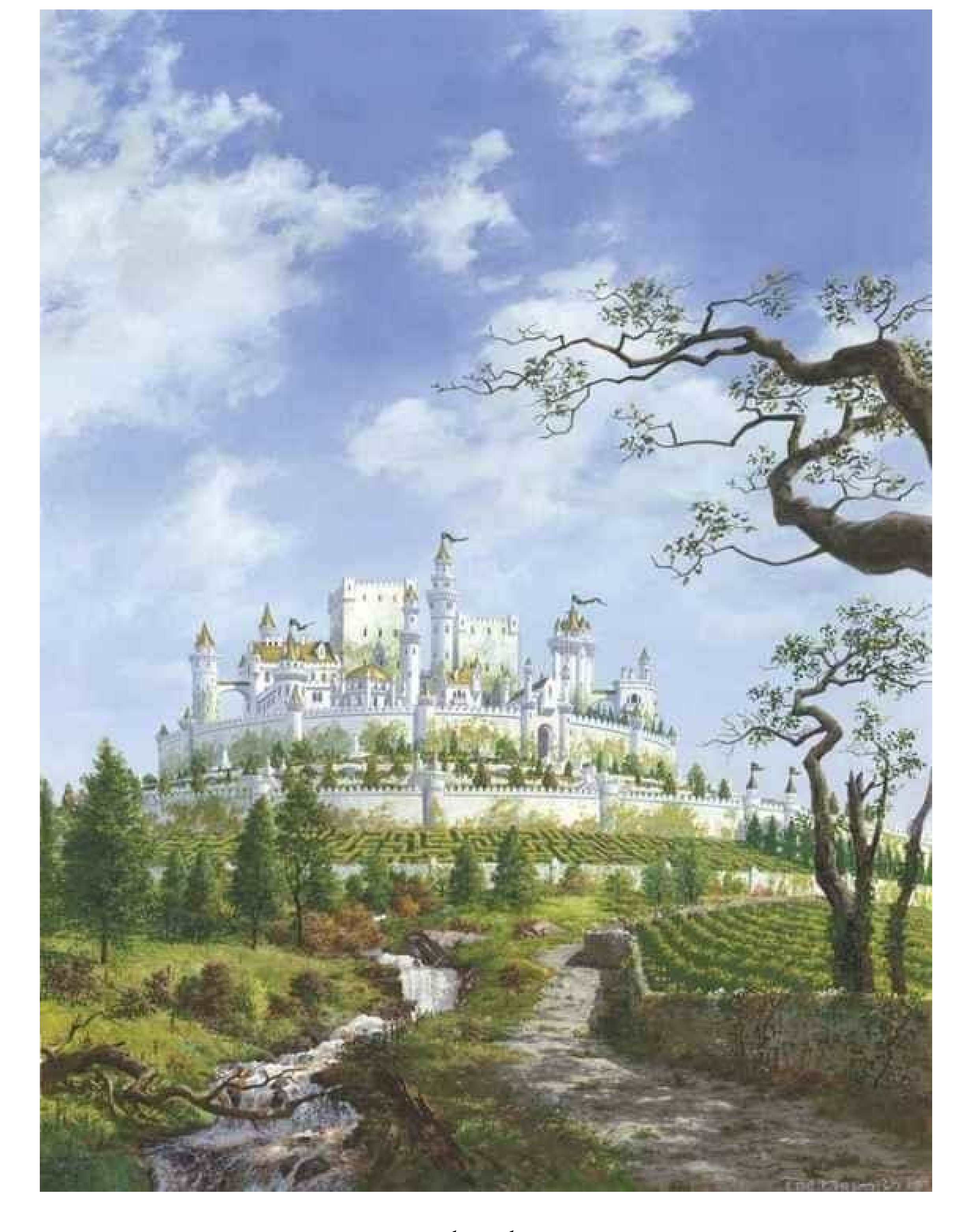
Dentro de los muros del castillo abunda la vegetación, y las edificaciones están rodeadas de jardines, pérgolas, estanques, fuentes, patios y cascadas artificiales. Los pabellones más antiguos están cubiertos de enredaderas, y por estatuas, tapias y torreones ascienden sinuosas las parras y las rosas trepadoras. En todas partes hay flores. La torre del homenaje es un palacio como hay pocos, lleno de estatuas, columnatas y fuentes. Las torres más altas de Altojardín, redondas y esbeltas, miran con desdén a sus mucho más vetustas compañeras, cuadradas y de

aspecto sombrío, las más antiguas de las cuales se remontan a la Edad de los Héroes. El resto del castillo es de construcción más reciente, ya que lo edificó en gran parte el rey Mern VI tras la destrucción de la arquitectura original por los dornienses durante el reinado de Garth Barbagrís.

En Altojardín están bien servidos los dioses, tanto los antiguos como los nuevos. El esplendor del septo del castillo, en cuyas filas de vidrieras se ensalza a los Siete y al ubicuo Garth Manoverde, solo tiene dos rivales posibles, el Gran Septo de Baelor de Desembarco del Rey, y el Septo Estrellado de Antigua. Casi igual de renombrado es el frondoso y verde bosque de Dioses de Altojardín, ya que en vez de un solo árbol corazón posee tres altos, gráciles y antiguos arcianos cuyas ramas, con el paso de los siglos, se han enredado hasta el extremo de parecer casi un solo árbol de tres troncos que se abrazan por encima de un tranquilo estanque. Según la leyenda, dichos árboles, que en el Dominio se conocen como los Tres Bardos, fueron plantados nada menos que por Garth Manoverde.

No hay en los Siete Reinos otra residencia nobiliaria tan cantada como Altojardín, y a nadie ha de extrañar, pues los Tyrell, y antes de ellos los Gardener, han hecho de su corte un centro de cultura, música y nobles artes. Antes de la Conquista los reyes del Dominio presidían junto a sus reinas torneos de amor y belleza en que los principales caballeros de estas tierras se disputaban el favor de las más hermosas doncellas no solo con hazañas de armas, sino también con canciones, poemas y demostraciones de virtud, piedad y casta devoción. A los mayores paladines, hombres cuya pureza, honor y virtud nada tenían que envidiar a su destreza con las armas, se les agasajaba con la invitación a formar parte de la orden de la Mano Verde.

Los últimos miembros de tan noble orden perecieron junto a su rey en el Campo de Fuego (excepto en Puerto Blanco, donde los caballeros de la casa Manderly profesan todavía formar parte de ella), pero el recuerdo de sus tradiciones permanece muy vivo en el Dominio, donde los Tyrell siguen respaldando lo que de más granado tiene la caballería; prueba de ello, durante el reinado de Jaehaerys I, el Viejo Rey, fue el Torneo del Campo de Rosas, saludado en todas partes como el más brillante en toda una generación. En tiempos más recientes se han celebrado en el Dominio muchos más grandes torneos.



Altojardín.


TIERRAS DE LA CORONA
TIERRAS DE LA TORMENTA
CAMINO DE LAS ROSAS
Castillo del Crepúsculo
Tarth
Bastión de Tormentas
Refugio Estival
Nido del Grifo
Nido de Cuervos
Timón de Piedra
Bosquebruma
Villalágrima
Piedraverde
ESTERMONT
CABO DE LA IRA
BAHÍA DE LOS NAUFRAGIOS
SENDAHUESO
MONTAÑAS ROJAS
Vado Ceniza
Nido de Buitres
Mar de Dorne
Mar Angosto
DOMINIO
DORNE
LEYENDA
CASTILLO PRINCIPAL
CASTILLOS
CIUDADES
VILLAS
RUINAS
MADERA
ÁMBAR
CAMINOS

Las Tierras de la Tormenta

LAS TORMENTAS QUE se forman en el mar Angosto son temidas a lo largo y ancho de los Siete Reinos, y también en las Nueve Ciudades Libres. Pueden producirse en cualquier estación, pero los marineros dicen que las peores son las de otoño, que originadas en las aguas cálidas del mar Angosto, al sur de los Peldaños de Piedra, suben después hacia el norte, barriendo estas últimas islas, desoladas y rocosas. Según los archivos de la Ciudadela, más de la mitad prosiguen hacia el nornoroeste, atravesando el cabo de la Ira y la Selva, y adquieren más fuerza (y humedad) al pasar por las aguas de la bahía de los Naufragios, previo paso a estrellarse en Bastión de Tormentas, en Punta Durran. De estos grandes temporales toman su nombre las tierras de la tormenta.

El corazón de este antiguo reino era Bastión de Tormentas, último y mayor de los castillos construidos por el héroe-rey Durran Pesardedioses en la Edad de los Héroes, que se yergue inmenso e inmutable sobre los altos riscos de Punta Durran. Más al sur, al otro lado de la bahía de los Naufragios, de aguas agitadas y rocas traicioneras, se encuentra el cabo de la Ira. Los dos tercios septentrionales de este cabo están dominados por la verde y húmeda maraña de la Selva. Más al sur se abre un amplio llano que baja en suave ondulación al mar de Dorne, cuya costa está sembrada de aldeas de pescadores. Es donde se encuentra el floreciente puerto y mercado de Villalágrima (nombre que debe a haber sido donde regresó a su reino el cadáver del heroico rey Daeron I Targaryen tras ser asesinado en Dorne), por el que pasa gran parte del comercio de la región.

La gran isla de Tarth, llena de cataratas, lagos y altas cumbres, se considera también parte de las tierras de la tormenta, al igual que Estermont y la miríada de pequeñas islas que hay frente al cabo de la Ira y Villalágrima.

Al oeste se escarpan bravías las montañas, que escalan hacia el cielo hasta que dejan paso a las Montañas Rojas, frontera entre las tierras de la tormenta y Dorne. Es este último un paisaje dominado por valles profundos y secos y grandes riscos de arenisca, donde es verdad que a veces, al atardecer, las cimas adquieren un brillo rojizo sobre el telón de fondo de las nubes, aunque hay quien dice que su nombre no se debe al color de la piedra, sino a toda la sangre que ha embebido el suelo.

Tierra adentro, pasadas las estribaciones, se extienden las marcas, gran superficie de pastos, páramos y llanuras ventosas que se prolongan cientos de leguas hacia el norte y el oeste. Ahí, con las Montañas Rojas a la vista, se yerguen los grandes castillos de los señores marqueños, construidos para proteger las fronteras de las tierras de la tormenta de incursiones dornienses desde el sur, y de los secuaces de los reyes del Dominio que con sus armaduras de acero pudieran llegar desde el oeste. Entre estos señores marqueños destacan por su importancia los Swann de Timón de Piedra, los Dondarrion de Refugioscuro, los Selmy de Torreón Cosecha y los Caron de Canto Nocturno, cuyas Torres que Cantan marcaban la máxima extensión occidental del reino de los reyes de la tormenta. Hoy en día siguen siendo todos vasallos de Bastión de Tormentas, como desde tiempo inmemorial.

En cambio, al norte de Bastión de Tormentas las fronteras del reino han fluctuado mucho con el paso de los siglos, según ganaran o perdieran tierras sus monarcas, fuertes unos, débiles los otros, en una sucesión de guerras de mayor o menor importancia. Hoy en día los mandatos de la casa Baratheon son acatados hasta la orilla sur del Rodeo y la parte inferior del bosque Real, así como en las pedregosas costas del mar Angosto hasta la base del Garfio de Massey, pero antes de la Conquista de Aegon, y aun de la llegada de los ándalos, los reyes guerreros de la casa Durrandon extendieron bastante más lejos sus fronteras.

En esos tiempos también formaba parte de su reino el Garfio de Massey, así como todo el bosque Real hasta el río Aguasnegras. En determinadas épocas los reyes de la tormenta reinaban incluso más allá de este último, y le rendían pleitesía villas tan remotas como Valle Oscuro y Poza de la Doncella. Bajo el temible rey guerrero Arlan III Durrandon los hombres de la tormenta dominaban todas las tierras de los ríos, que conservaron por más de tres siglos.

Incluso en sus etapas de mayor extensión, sin embargo, los dominios de los Durrandon y de sus sucesores siempre han estado poco poblados en comparación con el Dominio, las tierras de los ríos y el occidente, lo cual mermaba el poder de los señores de Bastión de Tormentas. Quienes optan a pesar de todo por hacer su morada en las tierras de la tormenta —bien sea en las costas rocosas del mar Angosto, bien en los mojados bosques de la Selva, bien en las ventosas marcas— son de una pasta especial. A menudo se ha dicho que los habitantes de estas tierras son como su clima: tumultuoso, violento, implacable e imprevisible.

LA LLEGADA DE LOS PRIMEROS HOMBRES

La historia de las tierras de la tormenta se remonta a la Era del Amanecer. Mucho antes de que llegaran los primeros hombres, todo Poniente pertenecía a las razas antiguas, es decir, a los hijos del bosque y a los gigantes (y hay quien dice también que a los Otros, los aterradores «caminantes blancos» de la Larga Noche).

Los hijos del bosque moraban en la vasta floresta primigenia que se extendía antiguamente desde el cabo de la Ira hasta el cabo Kraken, al norte de las islas del Hierro (espesura de la que en nuestros días quedan tan solo el bosque Real y la Selva), y los gigantes en las estribaciones de las Montañas Rojas y en la abrupta y pétrea columna del Garfio de Massey. A diferencia de los ándalos, que llegaron a Poniente por el mar, los primeros hombres venían de Essos y cruzaron el gran puente de piedra que hoy llamamos Brazo Roto de Dorne; por eso Dorne, y las tierras de la tormenta, sus vecinas del norte, fueron las primeras zonas de Poniente holladas por el hombre.

Cuentan las historias que los hijos del bosque tenían predilección por la Selva, húmeda y virgen, y que había gigantes en las colinas agrestes que se elevan a la sombra de las Montañas Rojas y los desfiladeros y los riscos de la península rocosa que recibiría el nombre de Garfio de Massey. A diferencia de los gigantes, seres huraños y aun hostiles al hombre, se ha escrito que al principio los hijos del bosque recibieron con los brazos abiertos a los recién llegados, creyendo que en Poniente había tierras para todos.

Grande fue la influencia del bosque en los primeros hombres, que se establecieron bajo antiguos robles, altas secuoyas y erguidos centinelas y pinos soldado. Aparecieron junto a los arroyos aldeas primitivas cuyos habitantes se dedicaban a la caza, siempre que se lo permitieran sus señores. Las pieles de las tierras de la tormenta gozaban de prestigio, pero la auténtica riqueza de la Selva eran la leña y las maderas nobles. Pronto, sin embargo, el aprovechamiento de los árboles enfrentó a los primeros hombres con los hijos del bosque, y durante cientos, miles de años, ambos pueblos guerrearon entre sí hasta que los primeros hombres adoptaron a los antiguos dioses de sus enemigos y en el Pacto que se cerró en la isla de los Rostros, en medio del gran lago conocido como Ojo de Dioses, dividieron la isla.



Bastión de Tormentas.

El Pacto, sin embargo, llegaba con retraso a la historia de los hombres en Poniente. En el momento de su firma las tierras de la tormenta no contenían apenas gigantes (dejados al margen del tratado), y hasta los hijos del bosque estaban muy mermados.

LA CASA DURRANDON

Gran parte de la historia antigua de Poniente se pierde en la noche de los tiempos, y cuanto más retrocedemos más difícil se hace deslindar la realidad de la leyenda. Esto se aplica especialmente a las tierras de la tormenta, donde los primeros hombres eran comparativamente pocos, y las razas antiguas tenían mucha fuerza. En otras regiones de los Siete Reinos se han conservado runas que narran sus historias en paredes de cuevas, piedras verticales y ruinas de castros en desuso, pero en las tierras de la tormenta lo habitual era que los primeros hombres grabasen el relato de sus victorias y derrotas en los troncos de los árboles, y estos ha tiempo ya que se pudrieron.

Por si fuera poco, los reyes de la tormenta de antaño adoptaron la tradición de poner al primogénito y heredero del rey el nombre de Durran Pesardedioses, fundador de su linaje, con lo que se multiplican las dificultades para el historiador.

La apabullante cantidad de reyes Durran ha generado mucha confusión, como no podía ser menos. Los maestres de la Ciudadela de Antigua han adscrito números a muchos de estos monarcas para distinguirlos entre sí, pero no era lo que hacían los bardos (nunca destacables por

su fiabilidad), que constituyen nuestra principal fuente acerca de aquellos tiempos.

Todas las leyendas acerca del fundador de la casa Durrandon, Durran Pesardedioses, nos han llegado por mediación de los bardos, cuyas canciones explican que conquistó el corazón de Elenei, hija del dios del mar y de la diosa del viento. Al sucumbir al amor de un mortal, Elenei se condenó a morir como tal. Por eso los dioses que la habían engendrado odiaban al hombre a quien había tomado por esposo, y en su cólera abatieron con vientos huracanados y lluvias torrenciales todos los castillos que se atrevía a construir Durran, hasta que un muchacho le ayudó a erigir uno tan fuerte y bien pensado que era capaz de resistir el vendaval. De mayor, aquel niño sería Brandon el Constructor, mientras que Durran se convirtió en el primer rey de la tormenta. Con Elenei a su lado vivió y reinó mil años en Bastión de Tormentas, o eso cuentan los relatos.

(Parece inverosímil una vida tan larga, incluso para un héroe casado con la hija de dos dioses. El archimaestre Glaive, nativo justamente de estas tierras, sugirió en cierta ocasión que en realidad este Rey de los Mil Años era una sucesión de monarcas que llevaban todos el mismo nombre, hipótesis que parece plausible, pero que jamás podrá ser demostrada.)

Fuera un hombre o fueran cincuenta, de lo que estamos seguros es de que en aquellos tiempos el reino tenía potestad mucho más allá de Bastión de Tormentas y sus alrededores, y con el paso de los siglos fue absorbiendo los reinos vecinos. Algunos los ganó con tratados, y otros con conquistas, proceso al que dieron continuidad los descendientes de Durran.

El primero en apoderarse de la Selva, el bosque virgen y lluvioso que hasta entonces solo había pertenecido a los hijos del bosque, fue el propio Pesardedioses. Su hijo Durran el Devoto devolvió a los hijos la mayor parte de lo que les había arrebatado su padre, pero un siglo más tarde Durran Hacha de Bronce lo recuperó definitivamente. Según las canciones, Durran el Adusto dio muerte a Lun el Último, rey de los gigantes, en la batalla de Aguastuertas, pero los estudiosos todavía debaten si era Durran V o Durran VI.

Durante el reinado de otro Durran, llamado Amigo de los Cuervos, Maldon Massey contruyó el castillo de Bailapiedra y estableció su señorío en el Garfio de Massey, pero también las fechas y la numeración de este monarca son objeto de debate. Fue Durran el Joven, también llamado el Niño Carnicero, quien represó el río Slayne con cadáveres dornienses tras rechazar a Yoren Yronwood y a la doncella soldado Wylla de Wyl en la batalla del Estanque Ensangrentado, pero ¿era el mismo rey que años después se prendó de su propia sobrina y murió a manos de su hermano, Erich Mataparientes? Lo más probable es que no llegue a darse respuesta a estas preguntas, ni a muchas otras parecidas.

Para siglos posteriores sí hay mejores fuentes. Podemos decir con bastante certeza que el gran reino insular de Tarth quedó bajo el dominio de la casa Durrandon cuando Durran el Justo desposó a la hija de su rey, Edwyn Evenstar. Su nieto, Erich el Velero (con toda probabilidad Erich III), fue el primero que hizo suyas Estermont y las pequeñas islas del sur. Otro Durran (el décimo, según concuerdan la mayoría de los estudiosos) extendió el reino por el norte hasta el Aguasnegras, y su hijo Monfryd I (el Poderoso) cruzó por vez primera este gran río para derrotar en una serie de guerras a los reyezuelos de las casas Darklyn y Mooton, y adueñarse de las prósperas villas portuarias de Valleoscuro y Poza de la Doncella.

El hijo de Monfryd, Durran XI (el Bobo), y su vástago Barron (el Hermoso), cedieron todo lo ganado y más. Durante los largos años en que gobernó Bastión de Tormentas Durwald I (el Gordo) se independizaron los Massey, se rebeló tres veces Tarth y hasta en el cabo de la Ira dio problemas una bruja de los bosques conocida tan solo como la Reina Verde, que hizo que la Selva se enfrentara a Bastión de Tormentas durante casi una generación. Se dijo por un tiempo que la autoridad de Durwald no iba más lejos de lo que podía orinar un hombre desde las murallas de Bastión de Tormentas.

Otra vez se invirtieron los papeles cuando Morden II nombró castellano a su hermanastro Ronard, de baja cuna. Este, temible guerrero, se convirtió en el gobernante oficioso de las tierras de la tormenta, y casó con la hermana del rey Morden. Cinco años después se había hecho también con la corona. Fue la propia reina de Morden quien se la ciñó a la cabeza, y si no mienten las canciones, también compartió con él su cama. En cuanto a Morden, fue encerrado en una celda de la torre, por considerarle inofensivo.

Casi treinta años gobernó el usurpador con el nombre de Ronard el Bastardo, aplastando batalla tras batalla a una serie de abanderados y reyezuelos rebeldes. Ronard, que no era de los que se limitan a una sola mujer, se quedaba con una hija de cada enemigo al que hacía hincar la rodilla, y se supone que al morir tenía noventa y nueve hijos. La mayoría eran bastardos (aunque según las canciones tuvo veintitrés esposas) y tuvieron que valerse por sí mismos, sin poder participar de la herencia de su padre. Por eso miles de años más tarde hay tantos plebeyos de las tierras de la tormenta con sangre real en sus venas, incluso los de más humilde y baja condición.



Un desembarco ándalo en las costas de las tierras de la tormenta.

LOS ÁNDALOS EN LAS TIERRAS DE LA TORMENTA

Siendo Erich VII Durrandon rey de las tierras de la tormenta empezaron a cruzar el mar Angosto los primeros barcoluengos ándalos. La historia le recuerda como Erich el Desprevenido, porque apenas tomó nota de los invasores, y son famosas sus declaraciones sobre el poco interés que sentía por «riñas de extranjeros en un país lejano». Por aquel entonces el rey de la tormenta estaba enzarzado en otras guerras, ya que intentaba reconquistar el Garfio de Massey al infame rey pirata Justin Ojolechoso, a la vez que rechazaba las incursiones del rey dorniense Olyvar Yronwood. De hecho, no vivió para ver los resultados de su desidia, gracias a que los ándalos siguieron ocupados en conquistar el Valle durante el resto de la vida de este monarca.

Fue su nieto, Qarlton II Durrandon, el primero en enfrentarse en el campo de batalla a los ándalos. Después de cuatro generaciones en guerra, este monarca —que se hacía llamar Qarlton el Conquistador— concluyó por fin la reconquista del Garfio de Massey, tomando Bailapiedra tras un año de asedio y matando al último rey de la casa Massey, Josua (llamado Lanzablanda).

El rey de la tormenta conservó lo conquistado menos de dos años. Un caudillo ándalo de nombre Togarion Bar Emmon (llamado Togarion el Terrible) había fundado un reino de pequeñas dimensiones al norte del Aguasnegras, pero sufría el hostigamiento del rey Darklyn de Valle Oscuro. Percibiendo que el sur era más débil, tomó por esposa a la hija de Josua Lanzablanda y cruzó la bahía del Aguasnegras con todas sus huestes a fin de establecer un nuevo reino en el Garfio de Massey. Mientras se construía un castillo en Punta Aguda, en el extremo del Garfio, expulsó de Bailapiedra a los hombres de las tierras de la tormenta y dejó el gobierno en manos del hermano de su esposa, como títere de cuyos hilos tiraba él.

Pronto Qarlton el Conquistador tuvo mayores motivos de preocupación que haber perdido el Garfio de Massey. Los ándalos habían vuelto la vista hacia el sur, y por la costa habían empezado a navegar barcoluengos repletos de hombres ávidos cuyos escudos, pechos y frentes llevaban pintada la estrella de siete puntas, y cuyo mayor deseo era forjarse un reino propio. El resto de su reinado, y de los de su hijo y su nieto (Qarlton III y Monfryd V), fueron épocas de guerra casi constante.

A pesar de que los reyes de la tormenta ganaron media docena de batallas importantes —la mayor de las cuales fue la de Puertabronce, en la que Monfryd V Durrandon derrotó a costa de su propia vida a la Santa Hermandad de los Ándalos, una alianza de siete reyezuelos y caudillos—, seguían llegando barcoluengos. Se decía que por cada ándalo caído en batalla llegaban otros cinco por la costa. La arrolladora marea sepultó primero Tarth, seguida poco después por Estermont.

Los ándalos también se establecieron en el cabo de la Ira, y es muy posible que hubieran conquistado la Selva de no ser por lo dispuestos que se mostraron a guerrear entre ellos por los reinos de los primeros hombres. Sin embargo, el rey Baldric I Durrandon (el Astuto) dio muestras de una gran pericia en sembrar la discordia entre sus enemigos, y el rey Durran XXI dio el paso, sin precedentes, de buscar a los hijos del bosque que quedaban en las cuevas y las colinas huecas donde se habían refugiado y hacer causa común con ellos contra los hombres del otro lado del mar. En las batallas que se libraron en Ciénaga Negra, Bosque Brumoso y al pie de la Colina Ventosa (cuya situación exacta se ha perdido, por desgracia) esta Alianza del Arciano

propinó varias derrotas sucesivas a los ándalos y por un tiempo frenó la decadencia de los reyes de la tormenta. Una generación después, otra alianza aún más improbable, la de Cleoden I con tres reyes dornienses, obtuvo una victoria más contundente todavía contra Drox el Fabricante de Cadáveres a orillas del río Slayne, cerca de Timón de Piedra.

Aun así sería un error afirmar que los reyes de la tormenta hicieron batirse en retirada al invasor, ya que a pesar de todas sus victorias no contuvieron en ningún momento la marea ándala; aunque muchos reyes y caudillos ándalos acabaran con la cabeza en una pica sobre las puertas de Bastión de Tormentas, los ándalos seguían llegando. También es cierto lo contrario: los ándalos nunca conquistaron de verdad al linaje de Durrandon. Siete veces, nos cuenta la historia, asediaron Bastión de Tormentas o intentaron asaltar sus poderosas murallas, y otras tantas fracasaron. El séptimo fallo fue visto como una señal de los dioses, y a partir de entonces no se repitieron los asaltos.



Estrella de siete puntas tallada en una piedra.

Al final se unieron los dos bandos, simplemente. El rey Maldon IV desposó a una doncella ándala, y lo mismo hizo su hijo, Durran XXIV (Durran Mediasangre). Los caudillos ándalos se convirtieron en señores y reyezuelos, se casaron con las hijas de los señores de la tormenta y a cambio les dieron a las suyas, rindieron pleitesía por sus tierras y juramentaron sus espadas a los reyes de la tormenta. Dirigidos por el rey Ormund III y su reina, los hombres de las tierras de la tormenta prescindieron de sus viejos dioses y adoptaron los de los ándalos, la Fe de los Siete. Con el paso de los siglos ambas razas se convirtieron en una sola, y los hijos del bosque, poco menos que olvidados, desaparecieron por completo de la Selva y de las tierras de la tormenta.

El apogeo de la casa Durrandon llegó en la época siguiente. Durante la Edad de los Cien

Reinos el rey Arlan I (el Vengador) barrió con todo lo que se le ponía por delante y extendió las fronteras de su reino hasta el Aguasnegras y la cabecera del Mander. Su bisnieto Arlan III cruzó el Aguasnegras y el Tridente y se apoderó de todas las tierras de los ríos, llegando a plantar su estandarte, con el ciervo coronado, en las orillas del mar Angosto.

Con la muerte de Arlan III, sin embargo, dio principio un declive inevitable, ya que en las tierras de la tormenta no había bastante gente para mantener unido un reino de tales dimensiones. Se sucedieron las rebeliones, proliferaron reyezuelos como malas hierbas, se perdieron castillos y fortalezas… y llegaron por último los hombres del Hierro, a las órdenes de Harwyn Mano Dura, rey de las islas del Hierro, con las ya referidas consecuencias. La retirada ante el embate de los del Hierro coincidió con un gran asalto dorniense en el sur, por la Sendahueso, y con el envío de caballeros de Altojardín por los reyes del Dominio, deseosos de recuperar lo perdido en el oeste.

Rey tras rey, batalla tras batalla, año tras año, fue menguando el reino de la tormenta. Brevemente se frenó este ocaso cuando se ciñó la corona del ciervo un temible príncipe guerrero, Argilac (llamado el Arrogante), pero incluso un hombre de su poderío podía contener la marea, mas no invertirla. Eso hizo por un tiempo Argilac, último rey de la tormenta, y último de los Durrandon, pero hacia el final de su vida, ya entrado en años, protagonizó una torpe tentativa de usar a la casa Targaryen de Rocadragón como escudo contra el creciente poder de los hombres del Hierro y de su rey, Harren el Negro. Al dragón nunca lo agarres por la cola, dice el viejo proverbio. Fue justamente lo que hizo Argilac el Arrogante, pero solo logró que Aegon Targaryen y sus hermanas volvieran la vista hacia el oeste.

Cuando arribaron a la desembocadura del Aguasnegras para iniciar la conquista de los Siete Reinos traían a un bastardo tuerto y de pelo negro cuyo nombre era Orys Baratheon.

LA CASA BARATHEON

La casa Baratheon nació entre el barro y la lluvia de la batalla que ha quedado en la historia como la Última Tormenta, cuando Orys Baratheon frenó tres veces la carga de los caballeros de Bastión de Tormentas y mató en singular combate a su rey, Argilac el Arrogante. Bastión de Tormentas, que tenía desde antaño la consideración de inexpugnable, se rindió sin luchar (sensata elección, teniendo en cuenta cómo acabó Harrenhal). Orys tomó por esposa a la hija del rey Argilac y adoptó las armas y el lema de los Durrandon en honor a la valentía de este último.



Las armas de la casa Baratheon (centro) y algunos de sus vasallos (desde arriba en el sentido de las agujas del reloj): Buckler, Caron, Connington, Dondarrion, Estermont, Penrose, Seaworth, Selmy, Staedmon, Swann y Tarth.

Los favores de que colmó Aegon el Conquistador a Orys Baratheon convencieron a muchos de que eran ciertos los rumores sobre su condición de hermanastro bastardo del rey. Todavía hoy gozan de mucho crédito, aunque nunca se hayan demostrado. Otros son del parecer de que si Orys llegó tan alto fue por sus hazañas en el campo de batalla y por su acérrima lealtad a la casa Targaryen. Antes de la Conquista ya fue paladín y escudo juramentado del rey, y la derrota de Argilac no hizo sino añadir otro título de gloria a su persona. Cuando el rey Aegon otorgó a perpetuidad Bastión de Tormentas a la casa Baratheon, y nombró a Orys señor supremo de las tierras de la tormenta y mano del rey, nadie osó insinuar que los honores no fueran merecidos.

Durante la invasión de Dorne por Aegon, en 4 DC, lord Orys fue hecho prisionero mientras intentaba cruzar la Sendahueso con sus hombres. Fue Wyl de Wyl, llamado Amante de las Viudas, quien lo hizo prisionero y quien le cortó la mano con que empuñaba la espada.

Según todas las versiones, la experiencia agrió el carácter de lord Orys, que convertido en un hombre amargado dimitió del cargo de mano del rey y volcó sus energías en Dorne,

obsesionado con la idea de vengarse. La ocasión llegó en el transcurso del reinado de Aenys I, en que desbarató parte del ejército del Rey Buitre e hizo prisionero a lord Walter Wyl, hijo del Amante de las Viudas.

Los Baratheon siguieron estrechamente ligados a la casa Targaryen y desempeñaron un papel importante en los turbulentos reinados de los sucesores de Aegon el Conquistador. El nieto de lord Orys Baratheon, lord Robar, fue el primer gran señor que apoyó abiertamente al príncipe Jaehaerys contra su tío Maegor el Cruel. Su lealtad y su valor le valieron ser nombrado Protector del Reino y mano del rey, tras la extraña muerte de Maegor en el Trono de Hierro, y durante la minoría de edad del rey Jaehaerys cogobernó el reino con la madre del monarca, la reina viuda Alyssa. Medio año después se casaban.

Fruto de su unión fue lady Jocelyn, que casó con el primogénito del Viejo Rey y fue madre a su vez de la princesa Rhaenys —«la reina que nunca lo fue», como la llamaba el facundo bufón Champiñón— y de Boremund Baratheon, sucesor de su padre como señor de Bastión de Tormentas. Durante el Gran Consejo de 101 DC, convocado por el rey Jaehaerys I para tratar del asunto de la sucesión, lord Boremund apoyó de viva voz las pretensiones de su sobrina, la princesa Rhaenys, y del hijo de esta, ser Laenor de la casa Velaryon, pero se vio en el bando perdedor de las discusiones.

DE LA HISTORIA DEL ARCHIMAESTRE GYLDAYN

Orys Baratheon, a quien se llama hoy Orys el Manco, salió por última vez de Bastión de Tormentas para aplastar a los dornienses al pie de las murallas de Timón de Piedra. Al serle entregado, herido pero con vida, Walter Wyl, lord Orys dijo: «Vuestro padre me quitó la mano. Reclamo en pago la vuestra», y tras pronunciar estas palabras le cortó la que empuñaba la espada. Después hizo lo propio con la otra, y con ambos pies, diciendo que eran «sus intereses». Lo curioso es que lord Baratheon murió durante el regreso a Bastión de Tormentas por las heridas que había recibido en la batalla, pero su hijo Davos siempre aseguró que había muerto satisfecho, contemplando con una sonrisa las manos y los pies que colgaban putrefactas en su tienda, como una ristra de cebollas.

El poder de Bastión de Tormentas, y su gran proximidad a Desembarco del Rey y el Trono de Hierro, hicieron que los Baratheon fueran la primera gran casa de Poniente cuyo apoyo buscaron la princesa Rhaenyra y el rey Aegon II tras la muerte del padre de ambos, Viserys I Targaryen. Para entonces, sin embargo, ya había fallecido lord Boremund y el gobierno estaba en manos de su hijo Borros, hombre de muy distinto jaez.

En contraste con el respaldo incondicional de lord Boremund al difunto esposo de Rhaenyra, Laenor, lord Borros vio algo que ganar y se mostró reticente al ser requerido por Lucerys

Velaryon, segundo hijo de Rhaenyra con ser Laenor. Cuando Lucerys, montado en su dragón, fue a buscar ayuda a Bastión de Tormentas, descubrió que se le había adelantado su primo, el príncipe Aemond Targaryen, y que estaba enfrascado en los preparativos de sus nupcias con una de las hijas de Borros.

Encolerizado por el mensaje que traía Lucerys (en el que la princesa Rhaenyra, con una arrogancia impropia, daba por supuesto el respaldo de Bastión de Tormentas a su causa) y por la negativa del príncipe a tomar por esposa a una de sus hijas (por estar ya prometido a otra mujer), lord Borros expulsó al joven Velaryon de su residencia y no hizo nada para impedir que le siguiera el príncipe Aemond con el fin de vengarse de que años antes Lucerys le hubiera dejado tuerto, siempre y cuando la venganza no se produjera dentro de las murallas de Bastión de Tormentas.

El príncipe Lucerys trató de huir con su joven dragón, Arrax, pero Aemond fue tras él con el suyo, el gran Vhagar. Sin la tormenta que azotaba la bahía de los Naufragios es posible que Lucerys hubiese podido escapar, pero no lo quiso así el destino, sino que murieron ambos, el muchacho y el dragón, y cayeron al mar en las inmediaciones de Bastión de Tormentas, entre los rugidos triunfantes de Vhagar. Fue la primera sangre real que corrió en la Danza de los Dragones, pero de ningún modo la última.

Al principio de la guerra lord Borros se mostró reacio a enfrentarse personalmente con los dragones, pero hacia el final de la Danza tomó con sus tropas Desembarco del Rey, durante la Luna de los Tres Reyes, y reinstauró el orden en la ciudad, obteniendo la promesa de que su hija mayor sería la nueva consorte del rey viudo, Aegon II. A continuación tuvo el arrojo de encabezar lo que quedaba del ejército realista contra el de las tierras de los ríos, que se acercaba al mando del joven lord Kermit Tully, de Benjicot Blackwood, aún más joven, y de la hermana de este último, Alysanne. Al enterarse de que al frente de las tropas iban niños y mujeres vio asegurada la victoria, pero Ben Blackwood, el Sanguinario, como se le conocería a partir de ese momento, rompió el flanco de su ejército mientras Aly Blackwood la Negra dirigía a los arqueros que sembraban la muerte entre sus caballeros. Lord Borros hizo frente hasta el final, tanto es así que según las crónicas mató a una docena de caballeros, así como a lord Darry y lord Mallister, antes de perecer a manos de Kermit Tully.

Su muerte, y la derrota del ejército de las tierras de la tormenta, marcaron prácticamente el final de la Danza de los Dragones. Mucho había arriesgado la casa Baratheon al apoyar al rey Aegon II, y durante el reinado de Aegon III (Veneno de Dragón), y la regencia anterior, su elección no les reportó otra cosa que males.

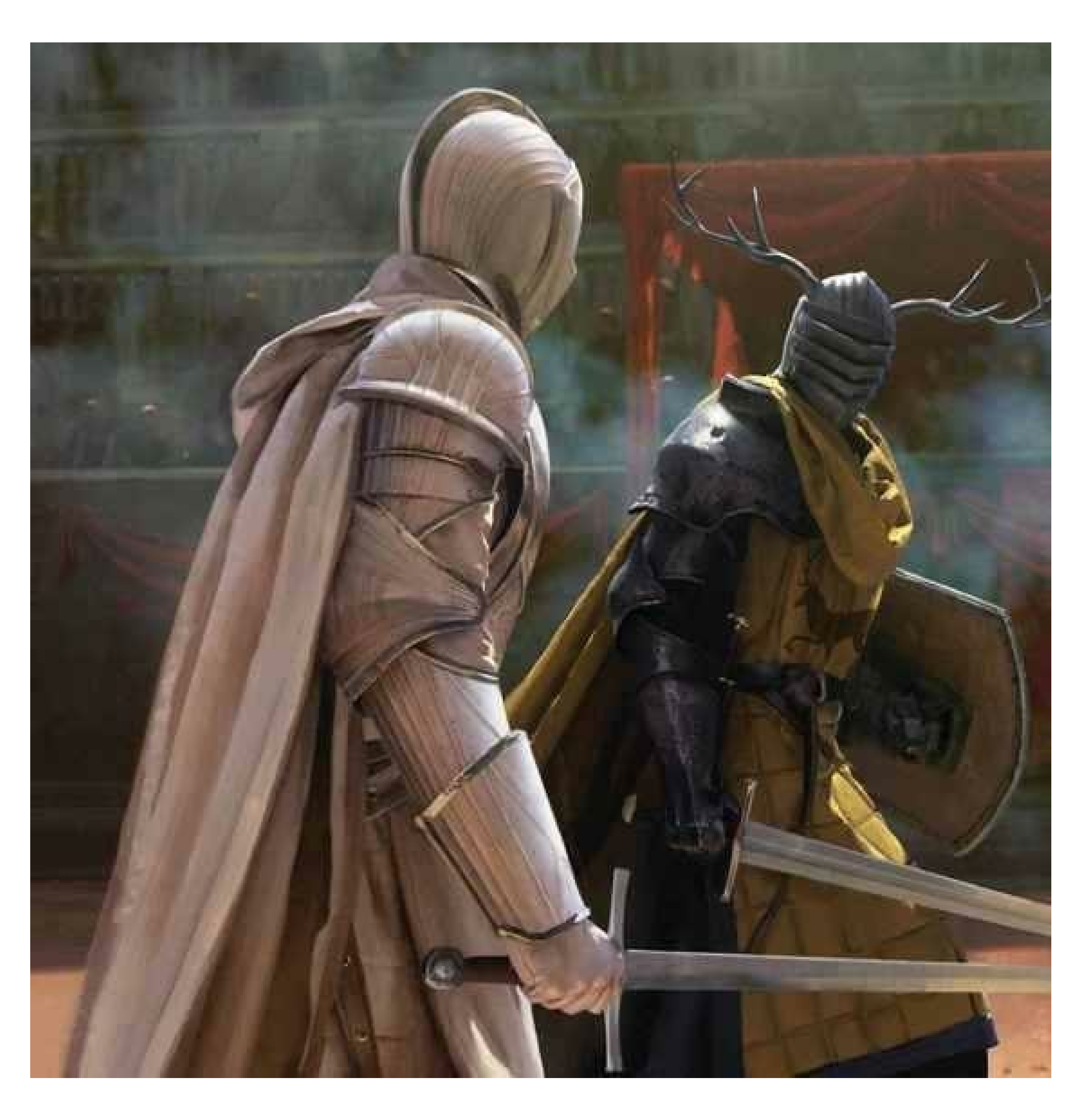
Con el paso de los años y el sucederse los monarcas en el Trono de Hierro, se olvidaron las viejas diferencias y los Baratheon sirvieron fielmente una vez más a la corona, hasta que fueron los propios Targaryen quienes pusieron a prueba su lealtad. Ocurrió esto último durante el reinado de Aegon V Targaryen (a quien la historia recuerda como el Improbable), siendo señor de Bastión de Tormentas Lyonel Baratheon, personaje arrogante y de estatura gigantesca, a quien se conocía como la Tormenta que Ríe, y que fue uno de los grandes guerreros de su época.

Siempre había figurado lord Lyonel entre los más leales seguidores del rey Aegon. Su

amistad era tan firme que para su majestad fue un placer concertar las nupcias de su primogénito y heredero con la hija de lord Lyonel. Todo iba bien hasta que el príncipe Duncan conoció a la misteriosa mujer cuyo único nombre era Jenny de Piedrasviejas (dicen algunas que era bruja), y quedó tan prendado de ella que la desposó contra la voluntad de su padre, el rey.

LO QUE ESCRIBE EL SEPTÓN EUSTACE DE LORD BORROS

Lord Boremund era la piedra, duro, fuerte e inamovible. Lord Borros era el viento, que silba y sopla enfurecido ora en una dirección, ora en otra.



Ser Duncan el Alto, de la Guardia Real, enfrentado en singular combate con lord Lyonel Baratheon.

Los amores de Jenny de Piedrasviejas («la de las flores en el cabello») y Duncan, el Príncipe de las Libélulas, gozan todavía hoy de gran estima entre los bardos, los narradores y las doncellas, pero para la hija de lord Lyonel fueron motivo de gran tristeza, y de vergüenza y deshonor para la casa Baratheon. Tan grandes fueron las iras de la Tormenta que Ríe que juró vengarse con sangre, renunció a su fidelidad al Trono de Hierro y se hizo coronar como un nuevo rey de la tormenta. No volvió la paz hasta que un caballero de la Guardia Real, ser Duncan el Alto, se enfrentó a lord Lyonel en juicio por batalla, el príncipe Duncan renunció a sus derechos a la corona y el trono y el rey Aegon V accedió a que su hija pequeña, la princesa Rhaelle, desposase al heredero de lord Lyonel.

Quisieron los Siete, en su sabiduría, que en el enlace al que dio su beneplácito Aegon V para aplacar a la Tormenta que Ríe radicase en última instancia el final del poder de los Targaryen en los Siete Reinos. En 245 DC, cumpliendo la promesa de su padre, la princesa Rhaelle se casó con Ormund Baratheon, el joven señor de Bastión de Tormentas. Al año siguiente le dio un hijo, Steffon, que sirvió en Desembarco del Rey como paje y escudero y trabó íntima amistad con el príncipe Aerys, primogénito de Jaehaerys II y heredero del Trono de Hierro.

Por desgracia, lord Steffon se ahogó en la bahía de los Naufragios cuando regresaba de una misión en Volantis, adonde le había enviado el rey Aerys II en busca de una esposa para su hija Rhaegar, pero le sucedió como señor de Bastión de Tormentas su primogénito Robert, que con el tiempo sería uno de los mejores caballeros de los Siete Reinos, tan fuerte e intrépido que muchos saludaron en él a la Tormenta que Ríe renacida.

Son muchos los Baratheon que en el decurso de los siglos han ganado renombre siguiendo los pasos de Orys el Manco y de los reyes de la tormenta que le precedieron. Ser Raymont Baratheon, hijo menor de lord Baratheon, perteneció a la Guardia Real en la época en que Aenys I se vio obligado a luchar contra la Fe, y salvó la vida de su rey cuando trataron de asesinarle en la cama los clérigos humildes. Caballeros como el Domatormentas y la Tormenta que Ríe dieron gloria a la casa, mientras que lord Ormund Baratheon luchó y murió en los Peldaños de Piedra bajo el estandarte de los Targaryen durante la guerra de los Reyes Nuevepeniques.



Soldados de los Baratheon en Rocadragón.

Cuando la locura de Aerys II se hizo insoportable, fue a lord Robert a quien acudieron los señores del reino. En el año 282 DC, en el vado del Tridente, Robert Baratheon dio muerte a Rhaegar Targaryen, príncipe de Rocadragón, y derrotó a su ejército, con lo que puso fin en todos sentidos a tres siglos de dominio de la casa del Dragón. Poco después subió al Trono de Hierro como Robert I Baratheon, progenitor de una nueva e ilustre dinastía.

LOS HOMBRES DE LAS TIERRAS DE LA TORMENTA

Tal como demostró el rey Robert en el Tridente —y antes de él los señores y reyes que le precedieron— los hombres de las tierras de la tormenta no tienen nada que envidiar a ningún otro pueblo de los Siete Reinos, en vigor, fiereza y habilidad en el campo de batalla. Los arcos de los marqueños gozan de especial fama, y se dice que muchos de los más célebres arqueros de los cantos y las crónicas proceden de las marcas de Dorne. Flecha Dick, el famoso forajido de la Hermandad del Bosque Real, nació en una aldea próxima al castillo marqueño de Timón de Piedra, y es considerado por muchos como el mejor arquero que ha existido.

Muchos habitantes de Tarth, tanto de alta como de baja cuna, aseguran descender de un héroe legendario, ser Galladon de Morne, de quien se dice que empuñaba una espada llamada Doncella Justa y recibida nada menos que de los Siete. A partir del papel que Doncella Justa desempeña en el relato de ser Galladon, el maestre Hubert formuló en *La familia del ciervo* la teoría de que Galladon de Morne no era un rudo guerrero de la Edad de los Héroes convertido en caballero por los bardos de mil años después, sino un personaje histórico real y más reciente. Señala también Hubert que Morne fue el solio de unos reyezuelos de la costa oriental de Tarth cuyo vasallaje acabaron obteniendo los reyes de la tormenta, pero que sus ruinas indican que no lo construyeron los primeros hombres, sino los ándalos.

Abundante es también en estas tierras la cosecha de grandes marineros. Bastión de Tormentas, que domina los grandes acantilados de Punta Durran y las traicioneras rocas de la bahía de los Naufragios, no brinda un fondeadero seguro a los navíos de guerra o de comercio, pero en tiempos de los reyes de la tormenta era habitual tener las flotas frente al Garfio de Massey, en Estermont y en las villas y aldeas pesqueras del mar de Dorne. Más tarde otros monarcas prefirieron atracar sus flotas en la orilla occidental de Tarth, cuyas grandes montañas ayudaban a protegerlas de las tempestades que azotaban a menudo el mar Angosto. La Isla Zafiro, como la llaman algunos, está gobernada por la casa Tarth de Castillo del Crepúsculo,

una antigua familia de origen ándalo que se enorgullece de sus vínculos con los Durrandon, los Baratheon y más recientemente con la casa Targaryen. Reyes por derecho propio en la antigüedad, los señores de Tarth todavía se hacen llamar «el Lucero de la Tarde», título que según ellos se remonta al amanecer de los días.

Los guerreros más feroces de las tierras de la tormenta, y acaso de todo Poniente, son sin la menor duda los marqueños, nacidos, se dice, con la espada en la mano, muchos de los cuales se jactan de haber aprendido antes a luchar que a caminar. Su tarea consiste en proteger las tierras de los reyes de la tormenta de sus antiguos enemigos de occidente, y sobre todo del sur.

Los castillos de las marcas de Dorne son de los más recios del reino, y con razón, pues rara vez ha transcurrido una generación sin que hayan hecho frente a un nuevo ataque. Se fundaron como baluarte contra las incursiones de los dornienses y de los reyes del Dominio. Los señores marqueños se enorgullecen justamente de su historia como defensores clave del reino de los reyes de la tormenta, y su valor se refleja en muchas baladas y relatos.

Entre las fortalezas marqueñas más severas figuran la de Timón de Piedra, antiguo solar de la casa Swann, que con sus torreones de piedra negra y blanca domina las aguas del río Slayne, lleno de rápidos, remansos y cascadas, la de Refugionegro, residencia de la casa Dondarrion, con sus imponentes murallas de basalto negro y su insondable foso seco, y la de Canto Nocturno de las Torres que Cantan, sede desde hace siglos del poder de la casa Caron. Aunque se hagan llamar señores de las marcas, los Caron carecen de autoridad sobre los otros señores marqueños; aun así se consideran como la más antigua de las familias marqueñas (afirmación que contestan los Swann), y siempre han destacado en la defensa de las tierras de la tormenta.

Igualmente famosa por sus bardos que por sus guerreros, la casa Caron posee una distinguida historia que se remonta a la Edad de los Héroes. A ellos les gusta decir que los ruiseñores de su casa se han visto en mil campos de batalla, y las crónicas demuestran que Canto Nocturno ha sostenido nada menos que treinta y siete asedios en los últimos mil años.



El Castillo del Crepúsculo, en Tarth.

Si las marcas deben su fama a sus castillos y baladas, la de la Selva nace de su lluvia, sus silencios y su riqueza en pieles, madera y ámbar. Se dice que en ella mandan los árboles, y a menudo sus castillos no parecen construidos, sino crecidos de la tierra. De todos modos, los caballeros y señores de la Selva tienen raíces tan profundas como los árboles que los cobijan, y han demostrado hasta la saciedad su firmeza en la batalla, su vigor, su obstinación y su inamovilidad.

BASTIÓN DE TORMENTAS

Solo conocemos la historia de la construcción de Bastión de Tormentas por canciones y relatos, los de Durran Pesardedioses y la bella Elenei, hija de dos deidades. Se supone que era el séptimo castillo que erigía Durran en el mismo lugar (aunque bien podría tratarse de una interpolación posterior de la Fe).

Los maestres que han servido en el castillo dan fe de su enorme resistencia y lo ingenioso de su construcción. Al margen de que lo diseñase Bran el Constructor, su gran muralla, de sillares tan bien encajados que el viento no puede hacer presa en ellos, tiene una fama merecida, al igual que la gran torre del homenaje que se levanta hacia los cielos para dominar la bahía de las Tormentas.

Según las crónicas, Bastión de Tormentas no ha sucumbido jamás a un asalto o un asedio, y no hay motivos para no creerlo.

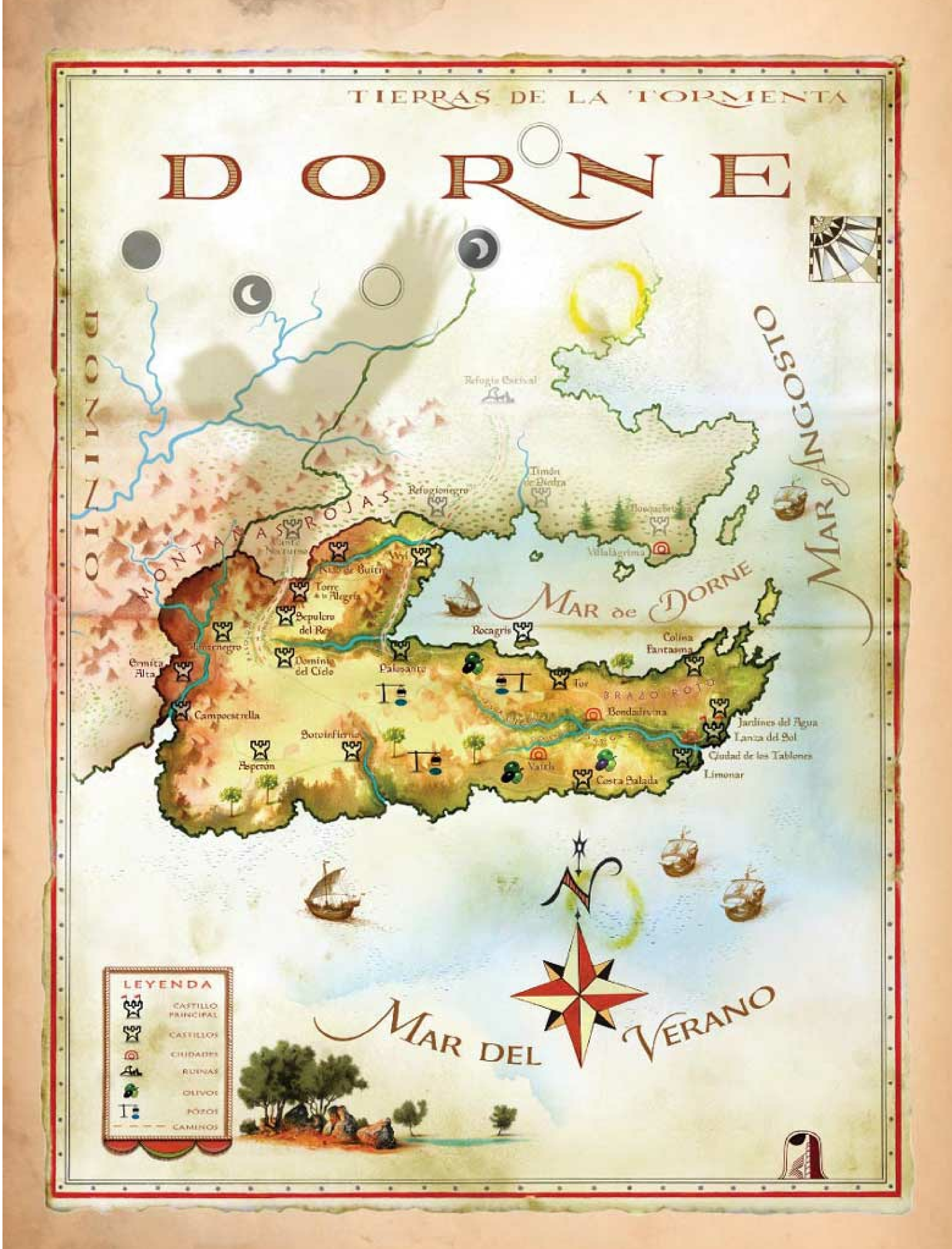
Bastión de Tormentas es, qué duda cabe, un castillo antiguo, pero en comparación con

los castros en ruinas de los primeros hombres, o incluso con la Primera Torre de Invernalia (que un maestre al servicio de los Stark, tras someterla a examen, definió como reconstruida tantas veces que no se podía fechar con precisión), su gran torre y su muralla de sillares perfectamente unidos parecen hallarse lejos de las capacidades de los primeros hombres de hace miles de años. Es cierto que la erección del Muro requirió un gran esfuerzo, pero se trataba más bien de fuerza bruta, no del dominio técnico necesario para levantar un muro en el que ni siquiera el viento puede hallar un resquicio. El archimaestre Vyron especula en su *Triunfos y derrotas*, con que lo que explica el cuento de que la forma definitiva de Bastión de Tormentas era el séptimo castillo, delata claramente una influencia ándala. De ser cierto, apuntaría a la posibilidad de que la forma final del castillo no se alcanzase hasta los tiempos ándalos. Es posible que el castillo se reconstruyese en el lugar de otros anteriores, pero en tal caso tuvo que ser mucho después de que hubiesen abandonado este mundo Durran Pesardedioses y su bella Elenei.

Durante la Rebelión de Robert, lord Tyrell de Altojardín sitió durante un año, vanamente, Bastión de Tormentas. De haber bastado el aprovisionamiento de la guarnición, es posible que el castillo hubiese aguantado indefinidamente, pero la guerra estalló con rapidez y los almacenes y graneros solo estaban medio llenos.

A finales de año la guarnición, a cuyo mando estaba Stannis, el hermano de Robert, sufría el peso del hambre y otras penurias, y solo se salvó por la acción de un vulgar contrabandista que una noche, burlando el bloqueo impuesto por los Redwyne, llevó a Bastión de Tormentas un cargamento de cebollas y salazones de pescado. Gracias a ello el castillo pudo resistir hasta que Robert derrotó a Rhaegar en el Tridente y llegó lord Eddard Stark para poner fin al cerco.

Se dice que cada setenta y siete años cae sobre Bastión de Tormentas una tormenta mayor que cualquier otra. Son los antiguos dioses del mar y del cielo, que una vez más tratan de sepultar el castillo de Durran en las aguas. Se trata de un bonito cuento, pero nada más. Los archivos de los maestres de Bastión de Tormentas demuestran que grandes tempestades las hay prácticamente cada año, sobre todo en otoño, y aunque algunas sean mayores que las otras, no se ha consignado ninguna intensidad excepcional cada setenta y siete años. La peor tormenta de la que quedan testigos fue en 221 DC, el último año del reinado de Aerys I, y la anterior en 166 DC, cincuenta y cinco años atrás.



TIERRAS DE LA TORMENTA
DORNE
DOMINIO
MONTAÑAS ROJAS
Refugio Estival
Refugionegro
Timón de Piedra
Villalágrima
Wyl
Torre de la Alegría
Sepulcro del Rey
Dominio del Cielo
Ermita Alta
Campoestrella
Asperón
Sotoinfierno
Palosanto
Rocagris
MAR DE DORNE
MAR ANGOSTO
Colina Fantasma
Tor
BRAZO ROTO
Bondadivina
Jardines del Agua
Lanza del Sol
Ciudad de los Tablones
Vaith
Costa Salada
Limonar
MAR DEL VERANO
LEYENDA
CASTILLO PRINCIPAL
CASTILLOS
CIUDADES
RUINAS
OLIVOS
POZOS
CAMINOS

Dorne

SE DICE QUE solo un dorniense puede conocer realmente Dorne. El más meridional de los Siete Reinos es también el más inhóspito, y el más extraño a los ojos de cualquier persona criada en el Dominio, o en las tierras del oeste, o en Desembarco del Rey. Y es que Dorne es distinta en tantas cosas que no se podrían explicar.

Grandes desiertos de arena roja y blanca, montañas imponentes donde gentes traicioneras custodian pasos que no lo son menos, calor sofocante, tormentas de arena, escorpiones, comida picante, veneno, castillos de adobe, dátiles, higos, naranjas sanguinas… En ello se resume casi todo lo que sabe de Dorne el pueblo llano de los Siete Reinos. Y todo ello existe en este antiguo principado, cuya historia se remonta a la Era del Amanecer.

Las Montañas Rojas que componen sus fronteras al oeste y al norte han mantenido aislado a Dorne durante miles de años del resto del reino, aunque también lo han hecho los desiertos. Al otro lado de este muro de montañas, más de tres cuartas partes de las tierras son yermas y áridas. No menos inhóspita es la larga costa sur de Dorne, casi toda ella un laberinto de arrecifes y rocas, con pocos fondeaderos protegidos. Los barcos que acostan en ella, voluntariamente o por casualidad, encuentran poco con que sustentarse; no hay en la costa bosques que les proporcionen madera para las reparaciones, ni hay apenas caza, ni abundan las granjas o aldeas en las que aprovisionarse. Hasta el agua dulce es difícil de encontrar; y por si fuera poco, al sur de Dorne los mares están sembrados de remolinos e infestados de tiburones y krakens.

No hay en Dorne ciudades, si bien la llamada «ciudad de la sombra» que se agolpa junto a las murallas de Lanza del Sol es suficientemente grande para ser contada como villa (hecha, fuerza es reconocerlo, de barro y paja). Más extensa y poblada, la Ciudad de los Tablones, en la desembocadura del Sangreverde, podría ser lo más parecido a una ciudad que tienen los dornienses, aunque en vez de calles hay en ella tablones, y las casas y los comercios están hechos con barcazas gabarras y naves mercantes que flotan con la marea, atadas entre sí mediante cuerdas de cáñamo.

El archimaestre Brude, que nació y pasó su infancia en la ciudad de la sombra que se apiña junto a las murallas medio en ruinas de Lanza del Sol, hizo la famosa observación de que Dorne tiene más en común con el lejano Norte que cualquiera de ambas tierras con los reinos que los separan. «El uno es caluroso y el otro frío, pero estos antiguos reinos de arena y nieve se distinguen por historia, cultura y tradición del resto de Poniente. Ambos están escasamente poblados en comparación con las tierras intermedias. Ambos se aferran tozudamente a sus propias leyes y tradiciones. Ninguno de los dos fue conquistado por los dragones. El Rey en el Norte aceptó pacíficamente como señor a Aegon Targaryen, mientras que Dorne resistió valientemente al poder de los Targaryen durante casi doscientos años antes de someterse al Trono de Hierro por la vía matrimonial. Tanto de los dornienses como de los norteños se burlan los ignorantes de los cinco reinos *civilizados*, que los tratan de salvajes, y a unos y otros los ensalzan por su valor quienen han cruzado con ellos las espadas».

Se jactan los dornienses de que entre los Siete Reinos de Poniente el más antiguo es el suyo, y algo de razón tienen. A diferencia de los ándalos que vinieron después, los primeros hombres no eran un pueblo marinero. No llegaron a Poniente en barcoluengos, sino a pie, por el puente de tierra con Essos, del que solo perviven los Peldaños de Piedra y el Brazo Roto de Dorne. Tanto si caminaban como si iban a caballo, era inevitable que donde primero hollasen tierra ponienti fuera en las costas orientales de Dorne.

Pocos fueron, sin embargo, los que decidieron establecerse en ellas, pues no eran tierras muy acogedoras, sino todo lo contrario. Los hijos del bosque llamaban a Dorne la Tierra Vacía, y con razón. La mitad oriental es una extensión poco menos que baldía de matojos, cuyo suelo reseco y pedregoso ni siquiera es muy productivo cuando se riega. Más allá de Vaith, el oeste de Dorne es tan solo un ancho mar de dunas incesantes que zahiere sin clemencia el sol, y donde de vez en cuando nacen salvajes tempestades de arena capaces de arrancarle a un hombre la carne de los huesos en cuestión de minutos. Si son ciertos los relatos que se cuentan en el Dominio (que no en Dorne, cuyas leyendas nunca le mencionan), ni el mismísimo Garth Manoverde logró hacer salir flores en un entorno tan duro e inclemente y prefirió llevar a su pueblo al otro lado de las montañas, al Dominio, tan fértil. A la mayoría de los primeros hombres que le sucedieron les bastó una simple ojeada a Dorne para seguir el mismo camino.

La mayoría de los ríos dornienses solo alcanzan todo su caudal tras las infrecuentes (y peligrosas) tormentas de lluvia. Durante el resto del año son barrancos secos. En todo Dorne solo hay tres ríos que corran día y noche, y en invierno como en verano, sin secarse nunca. El Torrentino, que nace en lo alto de las montañas occidentales, se lanza al mar por una serie de rápidos y de cascadas, y en sus cañones y gargantas parece que ruge como un gran animal. Procedente de los manantiales de montaña, sus aguas son dulces y puras, pero peligrosas para quien las cruza si no es por algún puente, e imposibles para la navegación. Mucho más plácido es el Azufre, pero sus aguas turbias y amarillas desprenden un hedor sulfúrico, y las plantas que crecen en sus orillas son extrañas y achaparradas. (De los hombres que viven en dichas orillas no hablaremos.) En cambio las aguas del Sangreverde, aunque puedan a veces enturbiarse, son saludables tanto para las plantas como para los animales, y en sus riberas se suceden durante cientos de leguas las granjas y los huertos. Por si fuera poco, el Sangreverde y sus afluentes, el Vaith y el Flagelo, son navegables por barco casi hasta sus fuentes (aunque también poco profundos y están plagados de barras de arena en algunas zonas), por lo que sirven como la arteria comercial más importante del principado.



Los tres tipos de Dorniense: de piedra, de arena y de sal.

No a todos, sin embargo. Hubo algunos que vieron lo que de hermosa tenía aquella tierra severa, calurosa y cruel, y decidieron afincarse en ella. La mayoría lo hizo en las orillas del río al que pusieron el nombre de Sangreverde. Aunque poco caudalosas en comparación con las del Mander, el Tridente o el Aguasnegras, las aguas del Sangreverde son en verdad la savia de Dorne.

La mayoría de los primeros hombres que optaron por quedarse en Dorne en vez de seguir buscando tierras más benignas hacia el norte se establecieron cerca de las riberas del Sangreverde, donde abrieron canales y zanjas para llevar sus aguas vivificadoras a los árboles y los cultivos que plantaban. Otros prefirieron vivir junto al mar Angosto, ya que las costas orientales de Dorne son más benévolas que las del sur, y pronto surgieron muchas aldeas que se alimentaban de peces y cangrejos. Los más inquietos de entre los primeros hombres siguieron su camino y establecieron sus moradas en las estribaciones del sur de las Montañas Rojas, donde suelen depositar su humedad las tormentas que se desplazan hacia el norte, creando una franja verde y fértil. Quienes subieron todavía más se refugiaron entre las cumbres, en ocultos valles y pastos de montaña donde la hierba era verde y dulce. Solo los más valientes y locos se atrevieron a internarse en las arenas, y algunos de ellos encontraron agua entre las dunas y levantaron fuertes y castillos en los oasis. Siglos después sus descendientes serían los señores de los Pozos. Ahora bien, es seguro que por cada hombre que topaba con un pozo perecían cien de sed bajo el abrasador sol dorniense.

De estos orígenes nacieron los tres tipos diferenciados de dornienses que hoy conocemos. El Joven Dragón, Daeron I Targaryen, les puso en su libro *La conquista de Dorne* los nombres por los que los designamos: dornienses de la piedra, dornienses de la arena y dornienses de la sal. Los dornienses de la piedra son los montañeses de cabello y piel clara, descendientes en su mayoría de los primeros hombres y los ándalos; los dornienses de la arena moran en los

desiertos y los valles de los ríos, donde el fuerte sol dorniense les ha atezado la piel; los dornienses de la sal, de cabello oscuro, complexión esbelta y piel aceitunada, son los de costumbres más extrañas, y los que más sangre rhoyniense tienen. (Cuando desembarcó en Dorne la princesa Nymeria, la mayoría de sus rhoynar prefirieron quedarse cerca del mar que tanto tiempo fuera su hogar, incluso después de que Nymeria quemara sus naves.)

LA FRACTURA

Es demasiado poco lo que, para nuestro pesar, sabemos del acontecimiento más importante de toda la historia de Dorne, y acaso de todo Poniente.

Casi todo lo que consideramos cierto sobre la Fractura nos ha llegado por canciones y leyendas. Existe un consenso general en que los primeros hombres llegaron a Poniente desde Essos por tierra, recorriendo a pie o a caballo los montes y bosques del gran puente que conectaba los dos continentes en la Era del Amanecer. Dorne fue la primera tierra en la que entraron, pero fueron pocos, como ya hemos referido, los que se quedaron, y muchos los que prosiguieron hacia el norte a través de las montañas, o cruzando por ventura las marismas de sal que existieron antaño donde se extiende hoy el mar de Dorne. Con el paso de los siglos acudieron cada vez en mayor número, enseñoreándose de las tierras de la tormenta, del Dominio y de las tierras de los ríos, y acabaron por llegar incluso al Valle y al Norte. A las razas antiguas las hacían recular. A todos los gigantes que encontraban los mataban, abatían con sus hachas de bronce los arcianos y libraban cruentas guerras contra los hijos del bosque.

Hacían estos últimos todo lo posible para defenderse, pero los primeros hombres eran más corpulentos y más fuertes, y con sus caballos, armaduras y armas de bronces los avasallaban por doquier, ya que las armas de los hijos del bosque eran de hueso, madera y vidriagón. Al final, por desesperación, recurrieron a la brujería y suplicaron a sus verdevidentes que pusieran coto a la marea invasora.

Así lo hicieron. Centenares de verdevidentes reunidos (hay quien dice que en la isla de los Rostros) invocaron a sus antiguos dioses con cantos, rezos y horrendos sacrificios. (Según una versión de este relato, alimentaron a los arcianos con un millar de prisioneros, mientras que otra asegura que los hijos del bosque usaron la sangre de sus propios niños.) Y los antiguos dioses respondieron, y en la tierra despertaron los gigantes, y todo Poniente se estremeció y tembló. Aparecieron en el suelo grandes grietas y se desmoronaron los montes y las colinas, engullidos por la tierra. Después entraron los mares a chorro, y el Brazo de Dorne se rompió y se hizo añicos por la fuerza del agua hasta que solo quedaron por encima de las olas unas pocas islas pedregosas. El mar del Verano se unió al mar Angosto, y el puente entre Essos y Poniente desapareció por los siglos de los siglos.

Eso, al menos, dice la leyenda.

Sí hay algo en lo que concuerdan la mayoría de los estudiosos, y es en que antiguamente Essos y Poniente estaban unidos; millares de cuentos y de documentos rúnicos narran el cruce de los primeros hombres. Teniendo en cuenta que actualmente los divide el mar, es obvio que

debió de ocurrir alguna versión del acontecimiento al que llaman los dornienses la Fractura, pero ¿se produjo en el transcurso de un solo día, tal como sostienen las canciones? ¿Fue obra de los hijos del bosque y de los hechizos de sus verdevidentes? Eso ya está menos claro. Lo niega el archimaestre Cassander en su *El canto del mar: cómo se dividieron las tierras*, cuando argumenta que no fueron los cantos de los verdevidentes los que separaron Poniente de Essos, sino lo que llama el Canto del Mar: un lento ascenso de las aguas que duró varios siglos, no un solo día, y cuya causa fueron una serie de veranos largos y calurosos y de inviernos cortos y templados que derritieron el hielo de las tierras congeladas de más allá del mar de los Escalofríos e hicieron subir los mares.

Muchos maestres consideran plausibles los argumentos de Cassander, y han abrazado su teoría, pero al margen de que la Fractura se produjese en una sola noche o a lo largo de varios siglos, no podemos dudar de que ocurriese. Los Peldaños de Piedra y el Brazo Roto de Dorne dan testimonio mudo pero elocuente de sus efectos. También hay muchos indicios que abonan en favor de que el mar de Dorne fue antaño un mar interior de agua dulce alimentado por ríos de montaña y mucho menor que hoy en día, hasta que el mar Angosto se saltó sus límites y anegó las marismas saladas de enmedio.

Aun cuando aceptásemos que los antiguos dioses rompieron el Brazo de Dorne con el Martillo de las Aguas, como dicen las leyendas, los verdevidentes entonaron demasiado tarde su canción.

Es cierto que a partir de la Fractura ya no entraron más nómadas en Poniente, pues los primeros hombres no sabían navegar, pero eran tantos sus predecesores que ya habían hecho el cruce que para cuando se separaron las tierras su número casi triplicaba el de las maltrechas razas antiguas, disparidad que no hizo sino acentuarse en los siglos subsiguientes, debido a que las mujeres de los primeros hombres alumbraban hijos e hijas con mucha más frecuencia que las de las razas antiguas. Así pues, los hijos del bosque y los gigantes se fueron diluyendo mientras la raza de los hombres se extendía y se multiplicaba, haciéndose señora de los campos y los bosques, y erigiendo aldeas, fuertes y reinos.

REINOS DE LOS PRIMEROS HOMBRES

Incluso nuestras más antiguas fuentes ponen de manifiesto la desunión de los dornienses. Las grandes distancias que mediaban entre los asentamientos, y lo difícil de viajar por arenas ardientes y montañas escarpadas, contribuyeron a aislar cada pequeña comunidad de todas las demás y dieron lugar a la aparición de muchos pequeños señores que en más de la mitad de los casos se hicieron llamar reyes. En todo Poniente había reyezuelos, por supuesto, pero rara vez tan numerosos (ni tan modestos) como los dornienses de la época de los primeros hombres.

No intentaremos hablar de todos ellos. La mayoría gobernaba dominios tan pequeños, o eran tan efímeras sus conquistas, que apenas son dignos de mención. Sí merecen, en cambio, ser citados unos pocos de los principales, aquellos cuyos linajes echaron raíces profundas y duraron miles de años. En la desembocadura del Torrentino la casa Dayne edificó su castillo en una isla

donde se funden las aguas de este tumultuoso río con el mar. Cuenta la leyenda que el primer Dayne llegó al lugar siguiendo la estela de una estrella fugaz, y que encontró una piedra con poderes mágicos. A partir de entonces, y durante siglos, su descendencia gobernó las montañas occidentales como reyes del Torrentino y señores de Campoestrella.

Al noreste, más allá de una gran brecha en las montañas que ofrecía el tránsito más corto y más fácil desde Dorne hasta el Dominio, la casa Fowler se hizo su morada en las laderas de piedra que dominan el paso. Dominio del Cielo fue el nombre por el que se conocería, por estar encaramado en las alturas y por sus elevadas torres de piedra. Por aquel entonces el paso sobre el que se cernía (el que llamamos hoy Paso del Príncipe) era conocido como el camino Ancho, y por eso los Fowler adoptaron los grandilocuentes títulos de señores de Dominio del Cielo, señores del Camino Ancho y reyes de la Piedra y del Cielo.

En esta misma vena, mucho más al este, donde bajaban las montañas hacia el mar de Dorne, la casa Yronwood se estableció en los valles altos y las verdes estribaciones de las cumbres y se hizo con el control del camino de Piedra, el segundo de los dos grandes pasos de entrada a Dorne. Bien protegidas, y relativamente fértiles, sus tierras eran también ricas en bosques y en depósitos de hierro, estaño y plata, lo cual convertía a los Yronwood en los reyes dornienses más ricos y poderosos.

Adoptando los títulos de Sangre Regia, señores del Camino de Piedra y de las Colinas Verdes y grandes reyes de Dorne, los señores de la casa Yronwood acabaron por ser dueños de todo el norte de Dorne, desde los montañosos dominios de la casa Wyl hasta la cabecera del Sangreverde, aunque a menudo fueron en balde sus tentativas de doblegar la voluntad de los demás reyes dornienses.

Existió también otro «gran rey» de Dorne, rival del primero en la época de los primeros hombres; gobernaba desde un gran castro de madera de la orilla sur del Sangreverde, cerca de Limonar, donde desemboca el río en el mar del Verano. Era una monarquía singular, pues siempre que moría un rey su sucesor era elegido entre una docena de familias nobles que se habían establecido junto al río o en su orilla este. Los Wade, los Shell, los Holt, los Brook, los Hull, los Lake, los Brownhill y los Briar entronizaron todos a reyes que ejercían su mandato en el palacio de los limonares, pero al final este sistema tan curioso se vino abajo cuando una elección especialmente reñida provocó una guerra entre casas reales. Después de una generación de conflicto desaparecieron tres antiguas casas de la faz de la tierra, y el reino del río, antaño poderoso, se vio desmenuzado en una docena de pequeñas y belicosas coronas.

También en otras zonas de Dorne hubo pequeños reinos, en los grandes arenales, entre las altas cumbres, por la costa salada y en las islas del Brazo Roto, pero pocas se acercaron al poder y el prestigio de los Dayne de Campoestrella, los Fowler de Dominio del Cielo y del camino Ancho, y los Yronwood de Palosanto.

LLEGAN LOS ÁNDALOS

Los ándalos dejaron huella en Dorne como en todo Poniente al sur del Cuello. Aun así, la

mayoría de los historiadores están de acuerdo en que su impacto fue menor que en cualquier otro de los reinos del sur. A diferencia de los primeros hombres, los ándalos eran navegantes, y los más aventureros de entre sus capitanes, buenos conocedores de las costas dornienses, solían decir que en ellas lo único que se encontraba eran serpientes, escorpiones y arena. No es pues de extrañar que relativamente pocos invasores pusieran rumbo al sur, teniendo como tenían mucho más cerca tierras de mayor riqueza y verdor, justo enfrente de la propia Andalia, cruzando el mar Angosto.



Un Espada del Amanecer, con Albor.

LA ESPADA DEL AMANECER

Los Dayne de Campoestrella son una de las más antiguas casas de los Siete Reinos, aunque gran parte de su fama se debe a su ancestral espada, llamada Albor, y a quienes la han empuñado. Sus orígenes se pierden en leyendas, pero parece probable que los Dayne la hayan llevado desde hace miles de años. Quien ha tenido el honor de examinarla dice que no se parece a ningún otro acero valyrio que conozca, ya que posee la blancura de la leche, pero en todos los demás respectos parece participar de las mismas propiedades que las hojas valyrias, con su increíble resistencia y filo.

Muchas casas tienen armas que son como reliquias de familia, pero suelen limitarse a transmitirlas de un señor a otro. Algunos, como los Corbray, se la prestan de por vida a un hijo o hermano, pero al final le es devuelta al señor. Distinto es el caso de la casa Dayne. Quien empuña Albor siempre recibe el título de Espada del Amanecer, y solo puede llevarla un caballero de la casa Dayne a quien se considere digno de ello.

Por este motivo son famosas en los Siete Reinos las Espadas del Amanecer. Hay niños que sueñan en secreto con ser hijos de Campoestrella, para poder aspirar a la famosa espada, y al título. El más célebre de todos fue ser Arthur Dayne, el miembro más mortífero de la Guardia Real de Aerys II, que derrotó a la Hermandad del Bosque Real y adquirió renombre en todos los torneos y luchas cuerpo a cuerpo en que participaba. Murió noblemente con sus hermanos de juramento al final de la Rebelión de Robert, muerto, se dice, en singular combate por lord Eddard Stark. Después lord Stark devolvió Albor a Campoestrella y a la familia de ser Arthur en señal de respeto.

A pesar de todo siempre hay unos pocos que transitan por caminos evitados por el resto, buscando fortuna en los rincones más inhospitalarios del mundo, y así ocurrió también con los ándalos llegados a Dorne: algunos se disputaron con sus predecesores, los primeros hombres, las mejores tierras de la orilla del Sangreverde y de las costas, otros se internaban en las cordilleras, y otros más, en fin, se establecían en lugares donde nunca había llegado el hombre.

Entre ellos figuraban los Uller y los Qorgyle. Los primeros levantaron un lúgubre y hediondo solar junto a las aguas amarillas y sulfúricas del Azufre, y los segundos se afincaron entre las dunas de los arenales, fortificando el único pozo en cincuenta leguas a la redonda. Más al este, en las montañas, los Vaith edificaron un castillo alto y blanquecino en la confluencia de los dos arroyos que formaban el río que pronto llevaría su nombre. En otros lugares del reino se forjaron dominios los Allyrion, los Jordayne y los Santagar. Y en la costa oriental, entre el Brazo Roto y el Sangreverde, un aventurero ándalo de nombre Morgan Martell asaltó con su familia las tierras que a duras penas dominaban las casas Wade y Shell, las derrotó en el campo de batalla, se enseñoreó de sus aldeas, quemó sus castillos y estableció su poder sobre una franja pedregosa de tierras costeras cuya longitud era de cincuenta leguas, por diez de anchura.

En el decurso de los siglos fue creciendo su poder, pero despacio, pues tanto entonces como

ahora han sido siempre renombrados los señores de la casa Martell por su prudencia. Antes de la llegada de Nymeria, ningún dorniense los habría contado entre las grandes potencias del país. De hecho, pese a estar rodeados de reyes, los Martell jamás tuvieron pretensiones de serlo, y en determinados momentos de la historia no dudaron en arrodillarse ante los reyes Jordayne de Tor, los piadosos Allyrion de Bondadivina, los diversos reyezuelos del Sangreverde y los poderosos Yronwood de Palosanto.

LA LLEGADA DE LOS RHOYNAR

Cientos de años gobernaron sus modestos dominios los Martell antes de que la princesa Nymeria y sus diez mil navíos avistasen tierra en la costa de Dorne, cerca de donde se encuentran ahora el castillo de Lanza del Sol y su ciudad de la sombra.



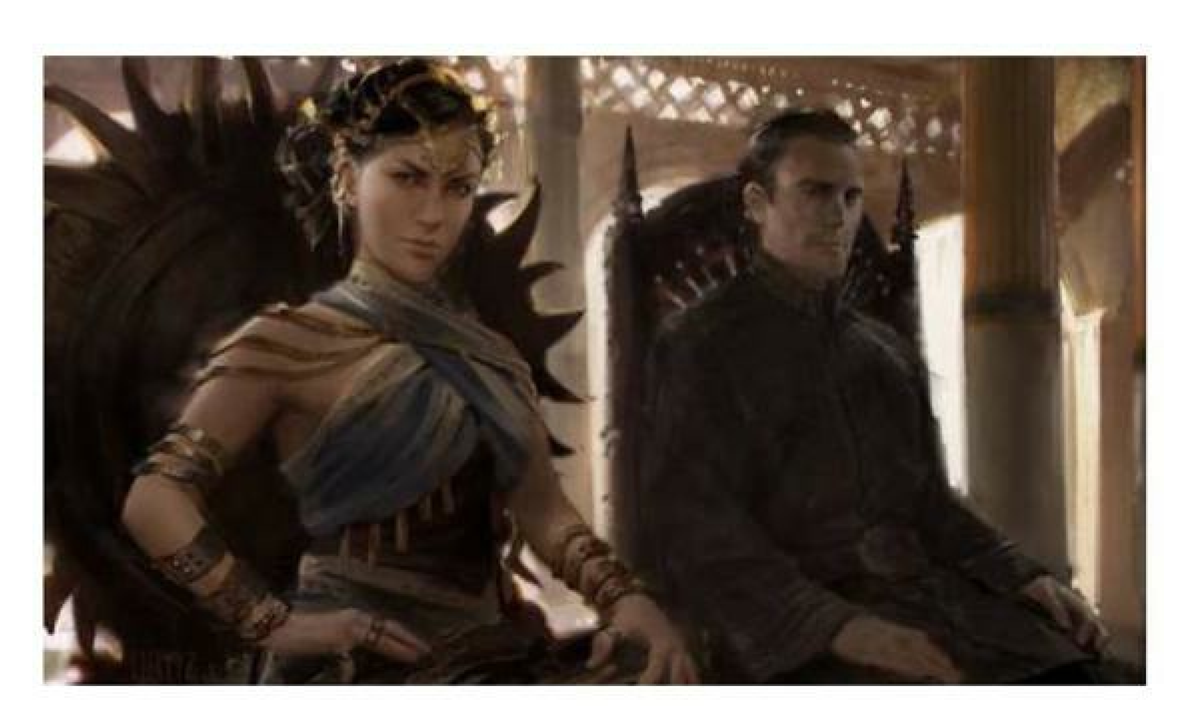
Las armas de la casa Martell (centro) y algunos de sus vasallos (desde arriba en el sentido de las agujas del reloj): Dayne, Fowler, Jordayne, Qorgyle, Toland, Uller, Vaith, Wyl, Yronwood, Allyrion y Blackmont.

Ya se ha contado en otra parte la historia de cómo desposó Nymeria a Mors Martell, quemó sus barcos y vinculó a la casa de lord Mors a los rhoynar, de corazón, mano y honra. No es necesario contarla de nuevo. Tampoco repetiremos las sempiternas historias de batallas ganadas y perdidas, y de alianzas forjadas y rotas.

Bastará decir que la riqueza y el saber que aportaron los rhoynar a Poniente, sumados a la

ambición de lord Mors y a la indomeñable voluntad de Nymeria del Rhoyne, permitieron a los Martell acrecentar sobremanera su poder con una serie de victorias contra señores y reyezuelos, hasta derrocar incluso a los Yronwood y unir todo Dorne, no como reino, sino como principado, ya que Mors y Nymeria jamás se hicieron llamar rey y reina, títulos a los que preferían los de príncipe y princesa, al modo de las ciudades-estado caídas del Rhoyne. Sus descendientes han mantenido hasta la actualidad la tradición, a la vez que derrotaban a múltiples rivales y se medían tanto contra los reyes de la tormenta como contra los del Dominio. Nymeria aparece en las canciones como bruja y guerrera, afirmaciones tan falsas la una como la otra. Nunca llevó armas en el campo de batalla, si bien dirigió a sus soldados en diversas lides, y lo hizo con sagacidad y conocimiento. Ese saber lo transmitió a sus herederos, que se hicieron cargo de las huestes cuando la princesa ya no tuvo edad ni salud para ello. En cuanto a la proeza de Nymeria de mandar al Muro a seis reyes cautivos con grilletes de oro, es cierto que no la ha superado nadie, pero sus herederos se las arreglaron para preservar la independencia de Dorne contra los reyes rivales del norte de las montañas, y para mantener su integridad contra los rencorosos y coléricos señores de las montañas y de los desiertos a quienes gobernaban.

La casa Martell ha estado setecientos años al frente de los destinos de Dorne; ella ha sido quien ha levantado las grandes torres de Lanza del Sol, quien ha asistido a la expansión de la ciudad de la sombra y de la Ciudad de los Tablones y quien ha derrotado a cualquiera que cuestionase su dominio.



La princesa Nymeria y Mors Martell entronizados en Lanza del Sol.

NOMBRES DE LOS SEIS REYES ENVIADOS AL MURO POR NYMERIA, SEGÚN CUENTAN LAS

HISTORIAS

YORICK DE LA CASA YRONWOOD, el Sangre Regia, el más rico y poderoso de los reyes dornienses depuestos por la casa Martell.

VORIAN DE LA CASA DAYNE, Espada del Amanecer, considerado el mejor caballero de todo Dorne.

GARRISON DE LA CASA FOWLER, el Rey Ciego, anciano e invidente, pero aun así temido por su astucia.

LUCIFER DE LA CASA DRYLAND, Último de los Suyos, rey del Azufre y señor del Torreón de Puertainfierno.

BENEDICT DE LA CASA BLACKMONT, adorador de un dios oscuro, y con fama de poder transformarse en un buitre de descomunal tamaño.

ALBIN DE LA CASA MANWOODY, demente y conflictivo, que reclamaba las Montañas Rojas para sí.

COSTUMBRES EXTRAÑAS DEL SUR

Pueblo históricamente aislado —y unido hace mil años a los rhoynar—, los dornienses poseen una historia propia, orgullosa y turbulenta, y sus propias costumbres.

Los dornienses de la piedra son los que más tienen en común con los hombres del norte de las montañas, y los menos influidos por las costumbres de rhoynienses, aunque ello no los ha convertido en aliados de los señores marqueños, ni de los del Dominio, sino todo lo contrario: se ha dicho que los señores de las montañas tienen una historia tan salvaje como la de los clanes de las montañas del Valle, con miles de años en guerra con el Dominio y las tierras de la tormenta, y también entre ellos. Si las baladas cuentan valerosas escaramuzas con crueles dornienses en las marcas se debe en gran medida a los señores de Montenegro, Sepulcro del Rey, Wyl y Dominio del Cielo. También a los de Palosanto. Los Guardianes del Camino Pedregoso siguen descollando por su orgullo y su poder entre todos los vasallos de la casa Martell, con la que no siempre han estado en buenos términos, por decirlo suavemente.

Los dornienses de la arena tienen más de rhoynienses, y están hechos a la dura vida del desierto. Aunque los ríos de Dorne palidezcan en comparación con el Mander o el Tridente, aportan bastante agua para irrigar los campos y dar sustento a aldeas y villas, pero lejos de ellos se vive de otro modo: desplazándose de un oasis a otro, cruzando las arenas con la ayuda de los pozos que se conocen en medio del páramo y criando a los hijos a la par que cabras y caballos. Los dornienses de la sal son los principales criadores de los prestigiosos corceles de la arena, que se consideran los caballos más hermosos de los Siete Reinos. Pese a ser ligeros de osamenta, y

sin aguante para el peso de un caballero con armadura, son animales rápidos e incansables que pueden galopar todo un día y una noche sin haber bebido más que unos pocos sorbos. Los dornienses sienten por sus corceles de la arena casi el mismo amor que por sus hijos, y en su *Conquista de Dorne* el rey Daeron comenta que el caballero de Bosquepinto usaba su gran sala como establo de los suyos.

Antes de la llegada de Nymeria, los reyes de Palosanto eran la casa más poderosa de Dorne, muy por encima de los Martell. Gobernaban la mitad del principado, y aun hoy en día los Yronwood se esmeran por que nadie lo olvide. En los siglos transcurridos desde que la casa Martell se hizo con el dominio de Dorne, los Yronwood han sido la casa más proclive a rebelarse, como han hecho varias veces. Aun después de que el príncipe Maron Martell uniese a Dorne con el Trono de Hierro ha persistido esta costumbre, y los señores de Palosanto se han unido al dragón negro nada menos que en tres de las cinco rebeliones de los Fuegoscuro.

Los dornienses de la sal, vástagos de los rhoynar, perdieron su lengua materna con el paso de los siglos, pero sigue marcando su manera de hablar la lengua común, alargando ciertos sonidos, arrastrando otros e incorporando a veces una extraña cantinela. Hay quien ha calificado el acento dorniense de encantador, y quien lo ha tachado de incomprensible (sobre todo, injustamente, los marqueños). Por encima de todo, sin embargo, los rhoynar aportaron sus costumbres y leyes, que a continuación propagaron los Martell por todo el principado; de ahí que Dorne sea la única tierra de los Siete Reinos donde el heredero es siempre el primogénito, incluso cuando no es varón. Abundan las grandes damas y princesas famosas, tan ensalzadas en cuentos y canciones como los grandes príncipes y caballeros.

No es la única costumbre que singulariza a los dornienses. A ellos no les preocupa que los hijos nazcan o no dentro del matrimonio, máxime cuando son fruto del amor. Muchos señores, y aun damas, tienen amantes, a quienes eligen por amor y por deseo, no por cuestiones de progenie o de alianzas; y en lo tocante a cuestiones amorosas tampoco es motivo de preocupación que un hombre se acueste con otro hombre, o dos mujeres entre sí. Por mucho que hayan deseado los septones poner a los dornienses en el buen camino, no les ha servido de nada. Hasta la indumentaria es diferente en Dorne, cuyo clima es propicio a las túnicas sueltas y de muchas capas, y donde la comida, profusamente especiada, hace arder el paladar con una mezcla de guindillas dragón y gotas de veneno de serpiente.

Lugar aparte ocupan entre los dornienses —sean de sal, arena o piedra— los huérfanos del Sangreverde, que lloraron al quemar Nymeria sus navíos, y que con las ruinas de estos últimos se hicieron gabarras para surcar las aguas del Sangreverde soñando con el día en que regresen a la Madre Rhoyne. De pura sangre rhoyniense, se dice que entre ellos siguen hablando su idioma, aunque desde las tentativas de prohibición de los tres sucesores del nieto de Nymeria,

el príncipe Mors II, lo hacen en secreto.

Los sucesores en cuestión recibían también el nombre de Príncipes Rojos (pese a ser dos de ellos princesas), y sus reinados se caracterizaron por la guerra, dentro y fuera de Dorne. Anudando balsas y gabarras fundaron la Ciudad de los Tablones como un lugar de encuentro que se fue extendiendo a medida que llegaban cada vez más barcos desde las Ciudades Libres, llamados por su conveniencia como fondeadero, y llegó el momento en que los príncipes erigieron una fortaleza en sus inmediaciones para protegerla.

Por curioso que parezca, los últimos días de la Danza de los Dragones nos brindan un ejemplo de lo distintas que son las leyes y actitudes dornienses, debido al influjo de los rhoynar. He aquí un fragmento de la historia del archimaestre Gyldayn, sobre el breve reinado de Gaemon del Cabello Claro:

Se sucedían los decretos llegados de la Casa de los Besos, donde tenía su solio el rey niño, y cada uno era más escandaloso que el anterior. Gaemon decretó que en adelante fueran iguales las niñas que los niños en cuestión de herencias, que en tiempos de hambruna se distribuyese pan y cerveza entre los pobres y que los señores para quienes habían luchado los tullidos de guerra en el momento de ser mutilados tuvieran la obligación de darles sustento y cobijo. Decretó también Gaemon que el marido que pegara a su esposa recibiera el mismo trato, independientemente de lo que hubiera hecho ella para merecer el castigo. Puede decirse casi con certeza que estos edictos se debían a Sylvenna Arena, una ramera dorniense que, si es cierto lo que explica Champiñón, era amante de la madre del rey, Essie.

DORNE CONTRA LOS DRAGONES

Entre todos los retos a los que han hecho frente los dornienses ninguno ha ocupado un lugar comparable al que plantearon Aegon el Conquistador y sus hermanas. Grande fue el valor que demostraron los dornienses en el campo de batalla, y grande su pena por las pérdidas sufridas, pues duro fue el precio de la libertad; y con todo, fue Dorne el único de los Siete Reinos que se mantuvo independiente de la casa Targaryen, resistiendo una tras otra las tentativas de Aegon, sus hermanas y los sucesores de los tres, de que los dornienses hincasen la rodilla ante el Trono de Hierro.

Los dornienses no libraron grandes batallas contra los Targaryen, ni intentaron defender sus castillos cuando llegaron los dragones, pues Meria Martell, princesa de Dorne en la época de la Conquista de Aegon, había aprendido mucho de la Última Tormenta y del Campo de Fuego, y del destino de Harrenhal. En lugar de ello, cuando Aegon volvió su atención hacia Dorne en 4 DC, los dornienses se limitaron a desaparecer ante los dragones.

Al frente del primer asalto estuvo la reina Rhaenys, que con rapidez de movimientos conquistó los alcázares dornienses en su avance hacia Lanza del Sol, e incendió a lomos de Meraxes la Ciudad de los Tablones, mientras Aegon y lord Tyrell luchaban en el Paso del Príncipe contra los señores de las montañas. Los defensores dornienses hostigaban y tendían emboscadas a las fuerzas Targaryen, y en cuanto veían alzar el vuelo a los dragones se dispersaban por las rocas. Muchos hombres de lord Tyrell murieron de calor y sed en el transcurso de la marcha hacia Sotoinfierno, y los que sobrevivieron hasta llegar al castillo lo encontraron vacío, pues todos los Uller se habían escapado.

Más éxito tuvo Aegon, que apenas encontró oposición más allá del breve sitio de Palosanto, donde se le enfrentó un puñado de ancianos, niños y mujeres. Hasta Dominio del Cielo, la gran residencia de los Fowler, quedó abandonada. En Colina Fantasma, solar de la casa Toland, sobre el alto monte de caliza que domina el mar de Dorne, Aegon vio ondear por encima de la muralla el estandarte con el fantasma de los Toland, y recibió la noticia de que lord Toland había enviado a su paladín a luchar contra él. Tras darle muerte con su espada, Fuegoscuro, descubrió que era el bufón de lord Toland, y que este último se había ido del castillo con todo su entorno. Más adelante los Toland cambiaron su estandarte por el de un dragón que se muerde la cola, verde sobre oro, en recuerdo de la indumentaria de su valeroso bufón.



Aegon I descargando las llamas de Balerion en tiempos de la Furia del Dragón.

DE LA HISTORIA DEL ARCHIMAESTRE GYLDAYN, SOBRE LA DEFENESTRACIÓN DE LANZA DEL SOL

Con Lord Rosby, castellano de Lanza del Sol y Guardián de las Arenas, fue la muerte más benévola que con la mayoría. Después de que acudieran en masa los dornienses de la ciudad de la sombra para reconquistar el castillo, lo ataron de pies y manos, lo arrastraron a lo alto de la torre de la Lanza y lo arrojó de una ventana nada menos que la propia, y anciana, princesa Meria.

También el asalto de lord Orys Baratheon por la Sendahueso resultó un desastre. Los astutos dornienses arrojaron una lluvia de piedras, flechas y lanzas desde las alturas, asesinaron de noche a los hombres y acabaron por bloquear la Sendahueso tanto por delante como por detrás. Lord Orys fue hecho preso por lord Wyl, y no solo él, sino muchos de sus abanderados y caballeros, que en 7 DC, tras varios años de cautividad, fueron liberados a cambio de su peso en oro; y aun entonces regresaron sin la mano de la espada, para que nunca más pudieran tomar las armas contra Dorne.

Pero el asalto de la Sendahueso es la excepción. Por lo demás, los dornienses se limitaron a desocupar sus residencias, cuyos señores se negaron tanto a defenderlas como a hincar la rodilla. Lo mismo sucedió el día en que los Targaryen llegaron finalmente a Lanza del Sol, donde la princesa Meria (llamada con mofa por sus enemigos el Sapo Amarillo de Dorne, aunque ha quedado como toda una heroína para los dornienses) se esfumó entre las arenas. La reina Rhaenys y el rey Aegon reunieron a los cortesanos y a los funcionarios que quedaban y, tras declararse vencedores, pusieron Dorne bajo la autoridad del Trono de Hierro. Acto seguido, dejando Lanza del Sol a cargo de lord Rosby, y a lord Tyrell al frente de un ejército cuya misión era sofocar cualquier revuelta, los Targaryen volvieron a Desembarco del Rey a lomos de sus dragones. Apenas habían puesto el pie en la ciudad regia cuando, sin embargo, Dorne se levantó contra ellos con pasmosa rapidez. Las guarniciones fueron pasadas por la espada, y torturados los caballeros que las dirigían. La verdad es que entre los señores dornienses acabó siendo un juego comprobar cuál de esos caballeros vivía más tiempo al ir perdiendo partes de su cuerpo.

Lord Harlan Tyrell, que había salido de Sotoinfierno para conquistar Vaith y recuperar Lanza del Sol, desapareció con todo su ejército en las arenas, y nunca más se supo de él. Según los testimonios de los viajeros que han pasado por la zona, de vez en cuando el viento desplaza la arena y saca a relucir huesos y partes de armaduras, pero los dornienses de la arena que vagan por lo más profundo del desierto dicen que en ella están enterrados miles de años de batallas, y que podrían ser huesos de cualquier época.

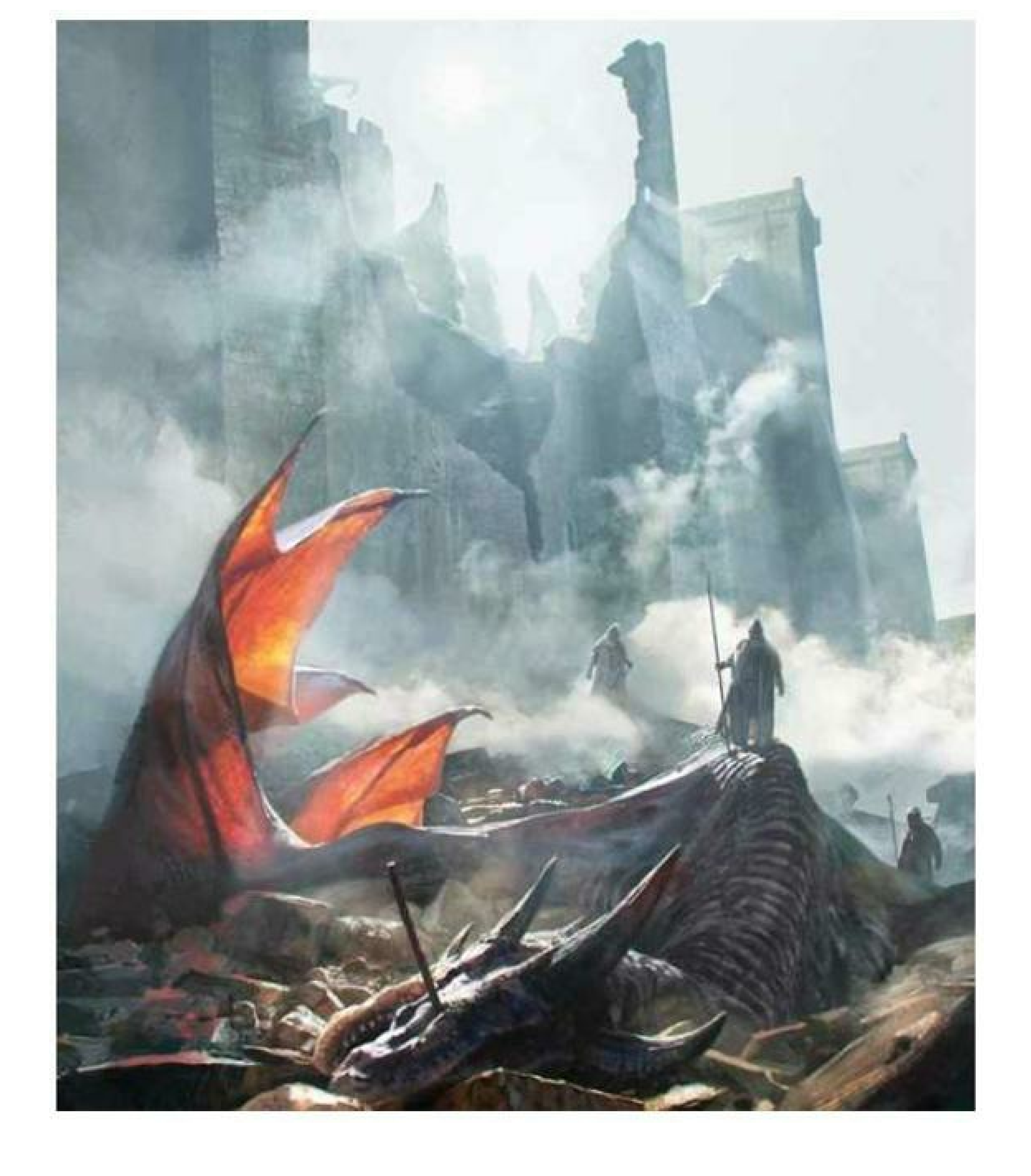
La guerra contra los dornienses entró en una fase distinta con la liberación de Orys el Manco y los demás señores mutilados, pues el rey Aegon había resuelto vengarse. Los Targaryen dieron rienda suelta a sus dragones y quemaron una y otra vez los castillos que se les resistían. Los dornienses contraatacaron con fuego también, al mandar un ejército al cabo de la Ira que en 8 DC arrasó la mitad de la Selva y saqueó media docena de villas y aldeas. En 9 DC, siguiendo la escalada, cayeron más castillos dornienses bajo el fuegodragón. Un año

después la represalia dorniense consistió en el envío de tropas al mando de lord Fowler que tomaron y quemaron el gran castillo marqueño de Canto Nocturno y se llevaron como rehenes a sus señores y sus defensores, mientras otro ejército a las órdenes de ser Joffrey Dayne marchaba nada menos que hasta las murallas de Antigua, asolando a su paso los campos y aldeas de la zona.

Recurriendo una vez más a sus dragones, los Targaryen desencadenaron toda su ira sobre Campoestrella, Dominio del Cielo y Sotoinfierno. Fue en este último castillo donde los dornienes se alzaron con su mayor victoria contra los Targaryen. Una saeta de escorpión perforó el ojo del gran dragón Meraxes, que cayó del cielo con la reina. En su agonía, el dragón destruyó la torre más alta del castillo y parte de su muralla. El cadáver de la reina Rhaenys nunca fue devuelto a Desembarco del Rey.

DE LA HISTORIA DEL ARCHIMAESTRE GYLDAYN

Sigue siendo objeto de debate si Rhaenys Targaryen sobrevivió a su dragón. Hay quien dice que murió al caer desmontada, y quien sostiene que fue aplastada por Meraxes en el patio del castillo. Algunas versiones aseguran que la reina sobrevivió a la caída de su dragón y sufrió tortura hasta morir en las mazmorras de los Uller. Lo más probable es que nunca lleguen a saberse las verdaderas circunstancias de su fallecimiento, aunque las crónicas dejan constancia de que Rhaenys Targaryen, hermana y esposa del rey Aegon I, pereció en Dorne, en Sotoinfierno, durante el décimo año después de la Conquista.



La muerte de Meraxes.

Los siguientes dos años serían llamados los de la Furia del Dragón. Desolados por la muerte de su amada hermana, el rey Aegon y la reina Visenya prendieron fuego como mínimo una vez a todos los castillos, torreones y fuertes de Dorne, con la excepción de Lanza del Sol y la ciudad de la sombra. El porqué de esto último aún no se ha esclarecido. En Dorne se dijo que los Targaryen temían que la princesa Meria tuviese algún ardid para matar dragones, algo comprado en Lys, aunque es más probable lo que adelanta el archimaestre Timotty en su obra *Conjeturas*: que los Targaryen tuvieran la esperanza de volver en contra de los Martell, indemnes hasta entonces, al resto de los dornienses, tan afectados por la oleada de destrucción. De ser cierto explicaría las cartas enviadas desde las marcas a las casas dornienses para apremiarlas a rendirse, cartas donde se acusa a los Martell de haberlas traicionado comprando su seguridad a los Targaryen a expensas del resto de Dorne.

En todo caso, empezó entonces la última fase de la Primera Guerra de Dorne, y la menos

gloriosa. Los Targaryen pusieron precio a las cabezas de los señores dornienses, media docena de los cuales, si no más, murieron por obra de asesinos, aunque solo dos de estos últimos vivieron para cobrar su recompensa. Los dornienses respondieron con la misma moneda, y fueron muchas las muertes despiadadas que siguieron. Nadie estaba a salvo, ni siquiera en el centro de Desembarco del Rey. Lord Fell murió asfixiado en un burdel, y el mismísimo rey Aegon fue objeto de tres agresiones. Al caer la reina Visenya en una emboscada con su escolta, murieron dos de sus guardias antes de que acabara ella misma con la vida del último agresor, usando Hermana Oscura. De cosas peores fueron responsables los Wyl de Wyl, cuyos actos no es necesario referir; bastante ha perdurado su triste fama, sobre todo en Fawnton y Viejo Roble.

Para entonces Dorne era ya una ruina devastada y calcinada, pero aun así los dornienses se escondían y luchaban desde las sombras, negándose a rendirse. Ni tan siquiera el pueblo llano estaba dispuesto a ceder, pese a que el coste en vidas era incalculable. En 13 DC, cuando murió finalmente la princesa Meria, el trono pasó a su hijo, el príncipe Nymor, cargado ya de años y de achaques, que harto de la guerra envió a Desembarco del Rey una delegación encabezada por su hija, la princesa Deria. Llevaba esta delegación el cráneo de Meraxes como regalo para el rey. Fue mal recibida por muchos (entre ellos la reina Visenya y Orys Baratheon), y lord Oakheart instó a que Deria fuera puesta a trabajar en el más vil de los burdeles, pero el rey Aegon Targaryen desechó la idea y escuchó lo que decía la princesa.

Según Deria, Dorne deseaba la paz, pero la de dos reinos que ya no estuviesen en guerra, no la de un señor con su vasallo. Muchos conminaron a su majestad a hacer oídos sordos, y en los salones de Fuerte Aegon resonó a menudo la frase «no hay paz sin sumisión». Se alegó que si el rey accedía a la petición daría una imagen de debilidad, y que montarían en cólera los señores del Dominio y de las tierras de la tormenta que tanto habían sufrido por su causa.

Persuadido, se dice, por tales consideraciones, el rey Aegon estaba resuelto a denegar la oferta hasta que la princesa Deria le entregó una carta privada de su padre, el príncipe Nymor. Aegon la leyó en el Trono de Hierro, y cuentan que al levantarse la sangraba le mano por la fuerza con que la había sujetado. La quemó y partió de inmediato para Rocadragón a lomos de Balerion. A la mañana siguiente, cuando regresó, aceptó la paz y firmó un tratado al efecto.

El contenido de la carta sigue sin saberse, aunque ha dado pie a abundantes conjeturas. ¿Reveló Nymor que Rhaenys aún estaba viva, rota y mutilada, y que si Aegon daba fin a las hostilidades él haría lo propio con sus sufrimientos? ¿Era una carta embrujada? ¿Amenazaba Nymor con dedicar todas las riquezas de Dorne a la contratación de Hombres sin Rostro que matasen al joven hijo y heredero de Aegon, Aenys? No parece que vayan a responderse alguna vez estas preguntas.

El resultado, en cualquier caso, fue una paz que perduró más allá de los disturbios del Rey Buitre. Hubo, huelga decirlo, otras guerras dornienses, y aun en tiempos de paz bajaban saqueadores de Dorne de las Montañas Rojas en busca de botín en las tierras más fértiles y verdes del norte y del oeste. Cierto es también que el príncipe Qoren Martell condujo a los dornienses a luchar en apoyo de la Triarquía en su guerra por los Peldaños de Piedra contra el príncipe Daemon Targaryen y la Serpiente Marina. Durante la Danza de los Dragones ambos bandos cortejaron a los dornienses, pero el príncipe Qoren se negó a participar: «Dorne ya ha

danzado antes con dragones —cuentan que dijo en respuesta a la misiva de ser Otto Hightower —. Preferiría dormir con escorpiones».

No fue hasta el ascenso del rey Daeron I cuando se demostró que el tratado de paz eterna distaba mucho de serlo, ya sabemos a qué precio. La conquista de Dorne por el Joven Dragón fue una hazaña gloriosa, justamente celebrada en canciones y relatos, pero duró menos de un verano, y costó muchos miles de vidas, incluida la del joven y arrojado monarca. A su hermano y sucesor, el rey Baelor I el Santo, le correspondió hacer la paz, también a alto precio.



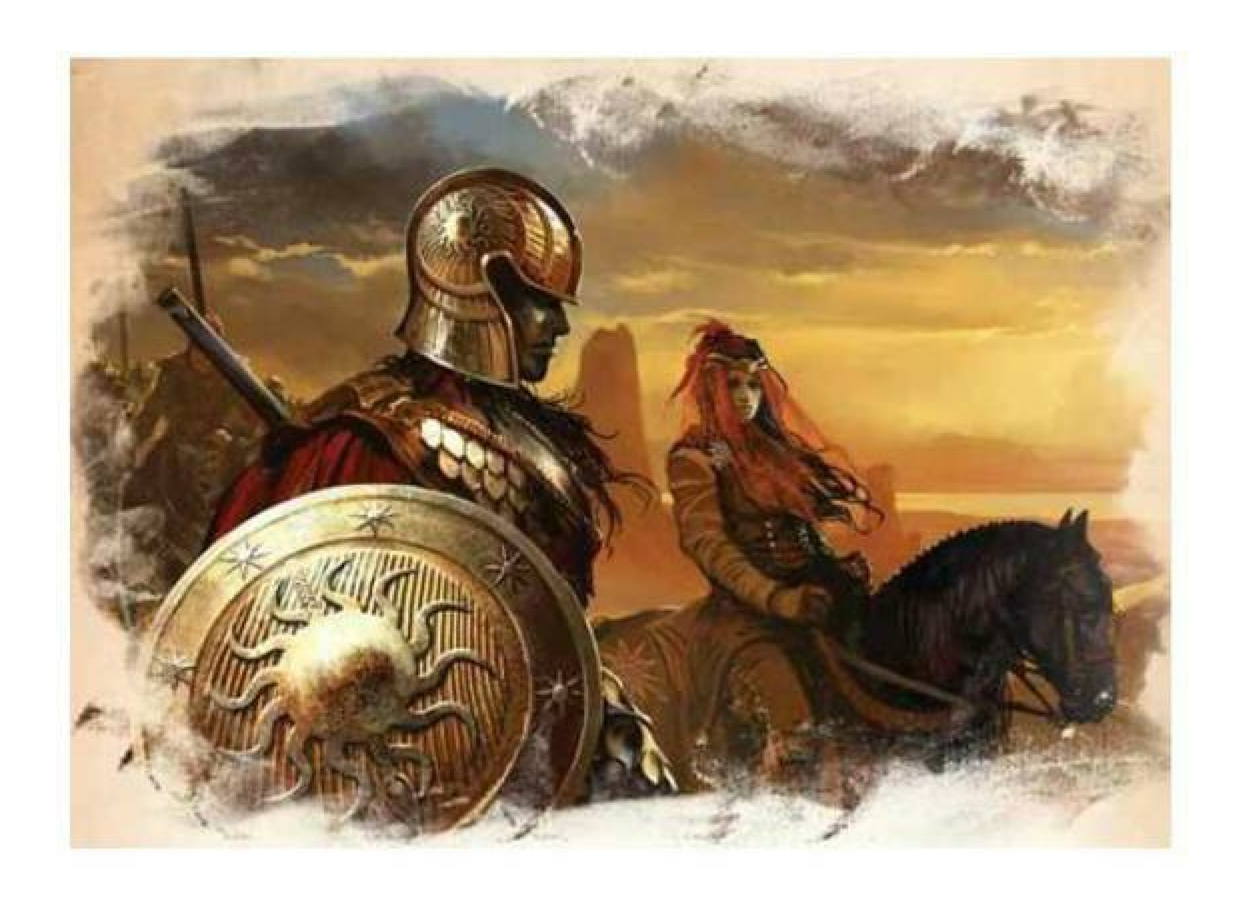
Aegon el Conquistador leyendo la misiva del príncipe de Dorne.

Sobran comentarios sobre la última tentativa de invadir Dorne, la del rey Aegon IV el Indigno con «dragones» de su invención; fue de principio a fin una absurda locura que acabó en humillación. Quien incorporó finalmente Dorne al reino fue el hijo de Aegon, Daeron II el Bueno, y no a sangre y fuego, sino con palabras dulces y sonrisas, y dos matrimonios bien pensados, además de un tratado solemne que reconocía a los príncipes dornienses sus títulos y privilegios, al tiempo que garantizaba que en Dorne regirían siempre sus propias leyes y costumbres.

Durante los siguientes años Dorne mantuvo su estrecha alianza con la casa Targaryen, a la que prestaron apoyo los Martell contra los pretendientes Fuegoscuro, además de enviar lanzas para combatir a los Reyes Nuevepeniques en los Peldaños de Piedra. Su lealtad recibió recompensa cuando Rhaegar Targaryen, príncipe de Rocadragón y heredero del Trono de Hierro, tomó por esposa a la princesa Elia Martell de Lanza del Sol y tuvo con ella dos hijos. De no ser por la demencia del padre de Rhaegar, Aerys II, podría haber gobernado el reino un príncipe de sangre dorniense, pero las turbulencias de la Rebelión de Robert pusieron fin a la vida del príncipe Rhaegar, su esposa y los hijos de ambos.

La hija del príncipe Qoren veía las cosas de distinto modo. La princesa Aliandra llegó joven al solio, y se vio a sí misma como una nueva Nymeria. Joven e impetuosa, animaba a sus señores y caballeros a mostrarse dignos de su favor dedicándose al pillaje en las marcas, pero también exhibió gran simpatía por lord Alyn Velaryon cuando el primer gran viaje de este último le llevó a Lanza del Sol, así como a su regreso del mar del Ocaso.

LANZA DEL SOL



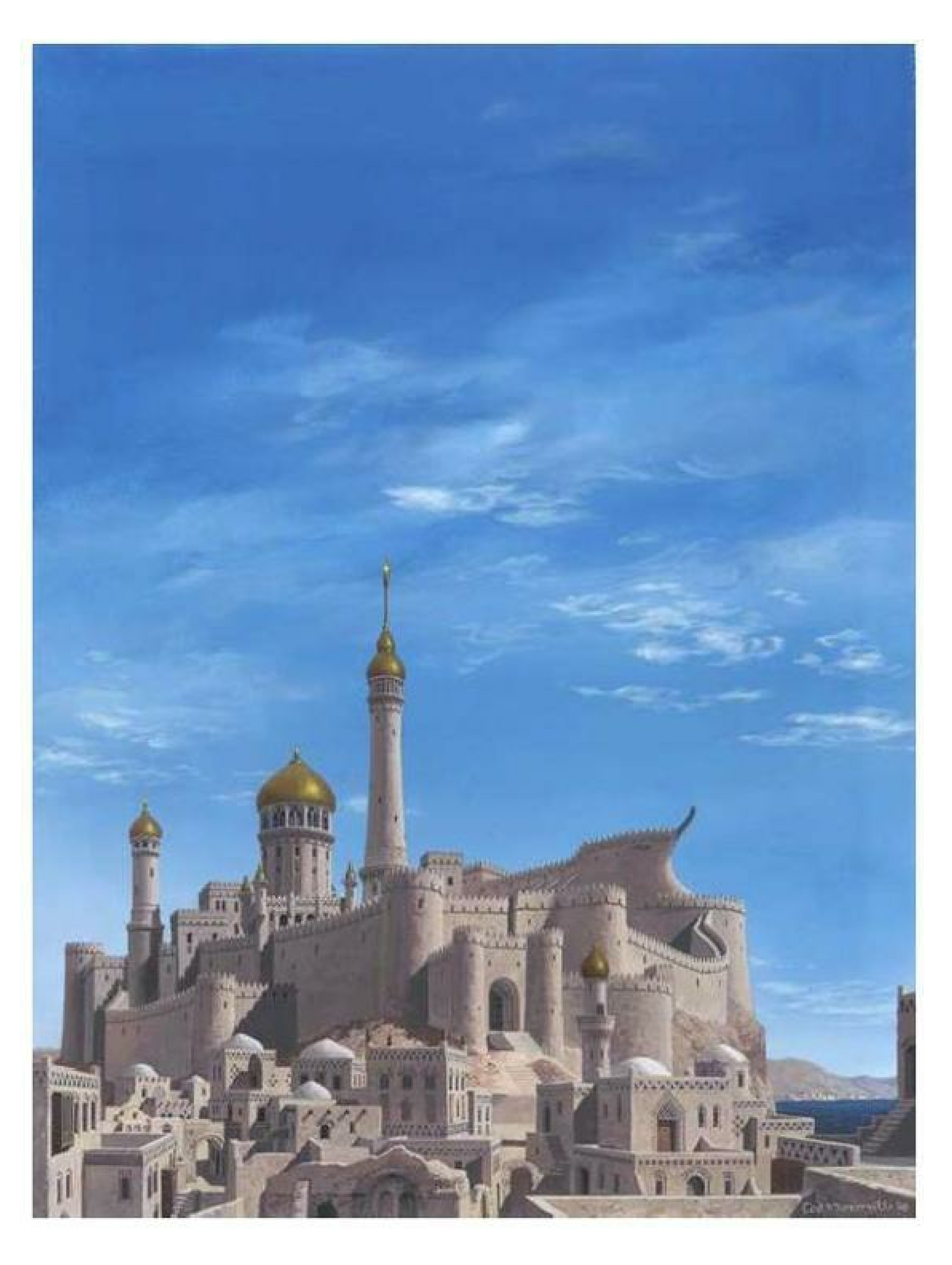
Una dama de la casa Martell en el desierto dorniense.

La de Lanza del Sol es una historia singular. Si en sus primeros tiempos, bajo los Martell, fue poco más que un fuerte feo y achatado, cuyo nombre era Barco de Arena, el paso del tiempo hizo surgir hermosas torres con el sello del estilo rhoyniense. Adquirió su nombre actual de Lanza del Sol cuando se unieron en matrimonio el sol de los Rhoyne y la lanza de los Martell, y con el tiempo fueron construidas las dos torres, del Sol y de la Lanza: la gran cúpula dorada de la primera y el alto y fino chapitel de la segunda se han convertido en lo primero que ven los visitantes al llegar por tierra o por mar.

El castillo se asentó en un espolón rodeado de agua en tres de sus costados, y en el cuarto por la ciudad de la sombra, que aunque sea llamada ciudad por los dornienses no pasa de ser una

simple villa, extraña, polvorienta y fea, por añadidura. Primero los dornienses apoyaron sus edificaciones en la muralla de Lanza del Sol, y después en los muros de otras casas, hasta que adoptó su forma actual la ciudad de la sombra, que hoy en día es un laberinto de callejas, bazares repletos de especias dornienses y orientales y casas de ladrillos de adobe que aun en lo más sofocante del verano se mantienen frescas.

Las Murallas Ondulantes, levantadas hace unos setecientos años, envuelven Lanza del Sol y atraviesan sinuosamente la ciudad de la sombra, creando una cortina defensiva que hasta al más osado enemigo le haría perder la orientación. Solo la Puerta Triple brinda un acceso rectilíneo al castillo al cruzar las Murallas Ondulantes, y aun ella, en caso de necesidad, puede dotarse de una nutrida defensa.



Más Allá Del
Reino Del Ocaso



Las ruinas sumidas en la niebla de Chroyane, la ciudad festiva de los rhoynar.

Otras Tierras

PONIENTE CONSTITUYE TAN solo una pequeña parte de nuestro mundo, cuyos confines desconocen todavía incluso los más doctos. Si bien nuestro objetivo era recoger la historia de los Siete Reinos, pecaríamos de negligencia si no tratáramos, aunque sea brevemente, de las tierras del otro lado del mar, pues cada una tiene su carácter propio y aporta sus colores y dibujos al vasto tapiz al que llamamos mundo conocido.

Por desgracia los conocimientos de la Ciudadela menguan cuanto más nos alejamos de las tierras que llaman en oriente Reinos del Ocaso, pues raros han sido siempre los encuentros con los reinos más distantes de Essos; y si aún sabemos menos sobre el sur de Sothoryos y la lejana Ulthos, absoluta es nuestra ignorancia sobre las tierras que puedan existir más allá de la Luz Solitaria, y allende el mar del Ocaso.

Estas restricciones, huelga decirlo, se aplican tanto al tiempo como a la distancia. Como hemos mostrado ya en el caso de Poniente, cuanto más antigua es una civilización menos sabemos con certeza sobre ella. Omitiré por consiguiente las civilizaciones desaparecidas de Valyria y el Antiguo Ghis, y lo que de esas culturas permanece, máxime cuando en otros lugares del volumen he abordado ya los datos que poseemos al respecto. En cuanto a la misteriosa Qarth, no puedo remitir a mejor fuente que el *Compendio jade* de Colloquo Votar, principal obra sobre las tierras que baña el mar de Jade.

Quedan, con todo, pizcas de conocimiento que impartir incluso sobre los parajes más exóticos, a pesar de que la mayor parte de lo que sabemos acerca de tan remotos lugares deriva de cuentos y leyendas de viajeros, y como tal debería ser considerado.

Empecemos de momento por nuestros vecinos más próximos y conocidos, las Ciudades Libres, de cuyas historias tenemos constancia gracias al registro que han llevado durante siglos sus propios estudiosos y magísteres, y que llega hasta los mismos albores de su fundación como feudos francos.

Un escollo con el que topan todos los estudios sobre la documentación antigua es que cada cultura lleva su propia cuenta de los días, las estaciones y los años. En este problema profundiza la gran obra del archimaestre Walgram, *El cómputo del tiempo*, pero no hay apenas consenso sobre la correspondencia entre las fechas de las que disponemos y nuestros propios cálculos.



Las monedas de las Ciudades Libres: (arriba, iz. a der.) Braavos, Pentos, Lys, Myr y Tyrosh; (abajo, iz. a der.) Volantis (anverso y reverso), Norvos, Qohor y Lorath.

Las Ciudades Libres

ESSOS, EL GRAN continente que se extiende al otro lado del mar Angosto, es un hervidero de antiguas civilizaciones, a cuál más extraña y exótica, algunas de las cuales perseveran todavía, mientras que otras cayeron tiempo ha y se han perdido en las leyendas. La mayoría de ellas son demasiado lejanas para ser de incumbencia de los pueblos de los Siete Reinos, salvo quizá de los navegantes cuya audacia los empuje a surcar aguas extrañas en busca de oro y gloria.

En cambio, las Nueve Ciudades Libres son nuestros vecinos más cercanos, y nuestros principales socios comerciales, con historias estrechamente ligadas a la nuestra. Hace siglos que suben y bajan por el mar Angosto galeras mercantes cargadas de ricos tapices, bruñidas lentes, fino encaje, fruta exótica, especias singulares y un sinfín de productos que entregan a cambio de oro, lana y otras materias afines. En Antigua, Desembarco del Rey, Lannisport y todos los puertos desde Guardiaoriente a la Ciudad de los Tablones pueden hallarse marineros, banqueros y mercaderes de las Ciudades Libres que, dedicados a la compraventa, van contando sus historias.

Cada una de las Ciudades Libres tiene una historia y un carácter propios y ha desarrollado su propio idioma. Todos son corrupciones de la forma pura y original del alto valyrio, dialectos que cuantos más siglos pasan desde la Maldición sufrida por el Feudo Franco más se alejan de su fuente.

Ocho de las Nueve Ciudades Libres son hijas orgullosas de la antigua Valyria, y siguen siendo gobernadas por los descendientes de los primeros colonos que se establecieron en ellas hace cientos de años. En estas ciudades sigue dándose mucho valor a la sangre valyria. La excepción es la novena, pues Braavos de las Cien Islas fue fundada por esclavos huidos de sus dueños valyrios. Según se dice, estos primeros braavosis procedían de todas las tierras que ilumina el sol, pero al pasar los siglos se mezclaron sin distinción de razas, credos ni idiomas, para formar un nuevo pueblo mestizo.

Hablamos de las Nueve Ciudades, pero en todo Essos podrían encontrarse muchas más villas, asentamientos y avanzadas valyrios que en algunos casos superan en tamaño y población a Puerto Gaviota, Puerto Blanco e incluso Lannisport. Lo que distingue a las Nueve no es su tamaño, sino sus orígenes. Antes de la Maldición, en su apogeo, otras ciudades como Mantarys, Volon Therys, Oros, Tyria, Draconys, Elyria, Mhysa Faer, Rhyos y Aquos Dhane refulgían de gloria, riqueza y majestad, pero ninguna de ellas llegó a gobernarse a sí misma. Las regían hombres y mujeres de Valyria, en nombre del Feudo Franco.

Nunca ha sido así en el caso de Volantis y el resto de las Nueve. Pese a haber nacido de Valyria, todas, ya desde la cuna, han sido independientes de su madre. Con la excepción de Braavos, se han mostrado siempre como buenas hijas, que ni entraron en guerra contra Valyria ni desafiaron en nada importante a los señores dragón. Siguieron siendo aliadas y socias comerciales de su madre por propia voluntad, y en tiempos de crisis buscaron el liderazgo de las tierras del Largo Verano, pero en otros asuntos, no tan trascendentales, las Nueve Ciudades Libres han ido por su propio camino, bajo la autoridad de sus propios sacerdotes, príncipes,

arcontes y triarcas.

LORATH

La Ciudad Libre de Lorath ocupa el extremo occidental de la mayor de un grupo de islas bajas y rocosas del mar de los Escalofríos, al norte de Essos, cerca de la entrada de la bahía de Lorath. Sus dominios abarcan las tres principales islas del archipiélago, una veintena de islas e islotes de menor tamaño (casi todas inhabitadas, salvo por focas y aves marinas) y una península boscosa al sur de las islas. Los lorathis también reivindican las aguas de la bahía de Lorath, pero las flotas pesqueras de Braavos y los balleneros y cazadores de focas de Ib se internan a menudo en ellas debido a que Lorath no cuenta con la fuerza necesaria para hacer valer sus pretensiones.

La potestad de los lorathis antes se extendía por el este hasta el Hacha, pero el paso de los siglos ha mermado el poder de la ciudad, que hoy en día solo ejerce un control efectivo en las costas del sur y el este de la bahía de Lorath, mientras que la del oeste forma parte de los dominios de Braavos.

Lorath es la menor en tamaño, riqueza y población de las Nueve Ciudades Libres, así como la más septentrional, excepción hecha de Braavos. Su ubicación al margen de las rutas comerciales ha contribuido a hacer de ella la más aislada de «las hijas de la antigua Valyria». En sí, las islas lorathis son pétreas y desoladas, pero las aguas circundantes abundan en bancos de bacalaos, ballenas y leviatanes grises que acuden a criar a la bahía, y en los arrecifes de la zona viven grandes colonias de morsas y de focas. El comercio de la ciudad consiste principalmente en bacalao salado, colmillos de morsa, pieles de foca y aceite de ballena.

En estas islas moró antaño la misteriosa raza humana de los «hacedores de laberintos», que desaparecieron antes de los albores de la historia propiamente dicha, y no han dejado más rastro que sus huesos y los laberintos que construyeron.

Extensas construcciones de complejidad desconcertante, hechas con sillares de piedra tallada, las obras de los hacedores de laberintos se distribuyen por todas las islas, y se ha encontrado incluso una en Essos, en la península del sur de Lorath, infestada de vegetación y muy hundida en el suelo. En Lorassyon, la segunda isla más grande de Lorath, se halla un enorme laberinto que ocupa más de tres cuartas partes de la superficie de la isla y comprende cuatro niveles subterráneos, donde algunos pasadizos descienden casi doscientas varas.

Todavía se debate entre los estudiosos la función de tales laberintos. ¿Eran fortificaciones, templos, villas? ¿O desempeñaban alguna otra función más singular? Nunca lo sabremos, puesto que los hacedores de laberintos no han dejado testimonios escritos. Sus huesos nos dicen que eran robustos y más corpulentos que los seres humanos, pero no tanto como los gigantes. Se ha propuesto la teoría de que los

hacedores de laberintos nacieron de un cruce entre varones humanos y gigantas. Desconocemos el motivo de su desaparición, pero según las leyendas lorathis fueron destruidos por un enemigo del mar, que en algunas versiones del relato son sirenas, y en otras hombres foca y hombres morsa.

A estos pobladores, con los siglos, les siguieron otros. Durante una época la isla dio cobijo a un pueblo moreno, velludo y de corta estatura emparentado con los hombres de Ib. Se dedicaban a la pesca, vivían junto al mar y rehuían los grandes laberintos de sus predecesores. Fueron desplazados a su vez por los ándalos, que salidos de Andalia por el norte arribaron a las costas de la bahía de Lorath y la cruzaron con sus barcoluengos. Con sus cotas de malla y sus espadas y hachas de hierro asaltaron las islas, matando a los hombres velludos en nombre de su dios de siete caras, y esclavizando a las mujeres y los niños.



Los sacerdotes del Dios Ciego en los laberintos de Lorath.

Pronto cada isla tenía su rey, y cuatro la mayor. Los ándalos, pueblo de naturaleza belicosa, dedicaron los siguientes mil años a guerrear entre sí, hasta que al final unificó todas las islas un guerrero que se hacía llamar Qarlon el Grande. Cuentan las historias que levantó una gran fortaleza de madera en el centro del gran laberinto encantado de Lorassyon y adornó sus salas con las cabezas de sus enemigos.

El sueño de Qarlon era convertirse en rey de todos los ándalos, y con tal fin se enfrentó sin descanso a los reyezuelos de Andalia. Al cabo de veinte años, y de otras tantas guerras, su autoridad se extendía desde la laguna donde nacería en el futuro Braavos hasta el Hacha, y por el sur hasta la cabecera del Alto Rhoyne y el Noyne.

Su expansión hacia el sur, sin embargo, le hizo entrar en conflicto no solo con otros reyes ándalos, sino con la Ciudad Libre de Norvos, situada en la orilla del Noyne. Cuando los norvoshis le cerraron el río, Qarlon dejó su residencia del laberinto para encabezar el ataque y salir victorioso en las dos batallas campales que libró en los montes, pero tuvo la imprudencia de tomarse sus triunfos demasiado a pecho y marchar personalmente contra Norvos. Los norvoshis pidieron ayuda a Valyria, y el Feudo Franco salió en defensa de su lejana hija a pesar de que para ello hubiese que cruzar todas las tierras de los ándalos y los rhoynar.

Sin embargo, poco cuidaban de distancias los señores dragón en su apogeo. En *Los fuegos del Feudo Franco* leemos que alzaron el vuelo cien dragones y, siguiendo el gran río hacia el norte, cayeron sobre los ándalos que sitiaban Norvos. Qarlon el Grande ardió con todo su ejército. Después los señores dragón prosiguieron el vuelo y llevaron sangre y fuego a las islas de Lorath. La gran fortaleza de Qarlon fue pasto de las llamas, y con ella las aldeas pesqueras de sus costas. Hasta las grandes piedras de los laberintos quedaron chamuscadas por las tormentas de fuego que asolaron las islas. De tal modo ardían las llamas que se dice que ni un solo hombre, mujer o niño sobrevivió a la Devastación de Lorath.

A partir de entonces las islas lorathis quedaron deshabitadas más de un siglo. Volvieron en gran número las focas y las morsas, y por el silencio de los laberintos chamuscados correteaban los cangrejos. A sus costas llegaban balleneros del Puerto de Ibben, para reparar el casco o buscar agua potable, pero nunca se atrevían a ir tierra adentro, porque se decía que eran islas encantadas, y los ibbeneses creían que todo hombre que se aventuraba por donde no se oyera el mar quedaba maldito.

Cuando volvieron a instalarse hombres en la isla, eran de la propia Valyria. Trescientos veintidós años antes de la Maldición salió del Feudo Franco una secta de disidentes religiosos para fundar un templo en la isla principal de Lorath.

Estos nuevos lorathis eran adoradores de Boash, el Dios Ciego. Rechazando cualquier otra deidad, los seguidores de Boash no comían carne ni bebían vino, e iban descalzos por el mundo, solo con camisas de cerdas y pieles. Sus sacerdotes eunucos llevaban capuchas que les tapaban los ojos, en honor de su dios; creían que solo en la oscuridad se abriría su tercer ojo, que les permitiría ver las «verdades superiores» de la creación que estaban ocultas tras las ilusiones del mundo. Creían los adoradores de Boash que toda vida era sagrada y eterna, que hombres y mujeres eran iguales, y que lo eran también señores y campesinos, ricos y pobres, esclavos y dueños, hombres y animales, dignos todos por igual, e hijos todos de dios.

Una parte esencial de su doctrina era la renuncia radical al yo; los hombres solo podían tener la esperanza de unirse a la divinidad liberándose de la vanidad humana. En consecuencia, los boash'is prescindían incluso de sus hombres y se referían a sí mismos como «un hombre» o «una mujer», en vez de decir «yo» o «mí» o «mío». Si bien el culto del Dios Ciego declinó y murió hace más de mil años, algunos de estos hábitos lingüísticos perduran en el Lorath de nuestros días, donde los hombres y las mujeres de la nobleza consideran de una vulgaridad indescriptible referirse de manera directa a uno mismo.

El Dios Ciego y sus seguidores convirtieron los antiguos laberintos de los primeros lorathis en sus pueblos, templos y tumbas, y dominaron las islas durante tres cuartos de siglo, pero al pasar los años empezaron a cruzar la bahía en busca de focas y morsas, o de bacalaos, otros hombres que no participaban de su fe, y algunos optaron por quedarse. En la orilla del mar aparecieron nuevamente chozas y cabañas, que se convirtieron en aldeas. Llegaron hombres de Ib, Andalia y otros sitios más extraños, y las islas se erigieron en refugio de libertos y esclavos huidos de Valyria y sus orgullosas hijas, pues los sacerdotes del Dios Ciego enseñaban que todo hombre era un igual de los demás. Tres aldeas de pescadores del extremo occidental de la mayor de las islas crecieron y se enriquecieron tanto que se fundieron en una sola villa; con el paso de

los años surgieron casas de piedra donde había habido chozas de adobe y cañas, y la villa se convirtió en ciudad.

Al principio estos nuevos lorathis estaban supeditados a los seguidores de Boash que habían llegado antes que ellos, y los sacerdotes del Dios Ciego siguieron gobernando las islas durante muchos años, pero a partir de un momento los recién llegados aumentaron en número a la vez que menguaban las filas de los fieles, y el culto de Boash decayó al volverse más mundanos y corruptos los sacerdotes que quedaban, renunciando a sus camisas de cerdas, sus capuchas y su piedad y engordando y enriqueciéndose con los impuestos que sonsacaban a sus gobernados. Finalmente estalló una rebelión entre los pescadores, granjeros y demás pueblo llano que se quitó los grilletes de Boash. En cuanto a los acólitos restantes del Dios Ciego, fueron masacrados, a excepción de unos pocos que se refugiaron en el gran templo laberinto de Lorassyon, donde permanecieron casi un siglo hasta que falleció el último.

Tras la caída de los sacerdotes ciegos Lorath pasó a ser un feudo franco a la manera de Valyria, gobernado por un consejo de tres príncipes. El Príncipe de la Cosecha era elegido por votación de todos los propietarios de tierras de las islas, el Príncipe Pescador por todos los dueños de barcos, y el Príncipe de las Calles por aclamación de los hombres libres de la ciudad. Una vez elegidos, todos desempeñaban el cargo de por vida.

Estos tres príncipes siguen existiendo, pero sus títulos se han vuelto puramente ceremoniales. La verdadera autoridad reside en un consejo de magísteres compuesto de nobles, sacerdotes y mercaderes. Debido al aislamiento de Lorath, sus habitantes participaron bien poco de los acontecimientos del Siglo de Sangre, a excepción de los pocos que vendieron sus espadas a Braavos o Norvos.

Actualmente Lorath suele ser puesta en el último lugar de las Nueve Ciudades Libres, como la más pobre, aislada y atrasada de ellas. Pese a contar con grandes flotas de embarcaciones pesqueras, los lorathis construyen muy pocos navíos de guerra, y no destacan, sino todo lo contrario, por su poderío militar. Son pocos los que salen de sus islas, y menos aún los que llegan a Poniente. Prefieren comerciar con sus vecinos más próximos, Norvos, Braavos e Ib.

NORVOS

La Ciudad Libre de Norvos se encuentra en la orilla oriental del río Noyne, uno de los mayores afluentes del Rhoyne. La ciudad alta, rodeada de imponentes murallas de piedra, se cierne muy en alto sobre riscos de roca. Más de cien varas por debajo, en la orilla pantanosa, se extiende la ciudad baja, defendida por fosos, zanjas y una empalizada de madera cubierta en gran parte de musgo. La antigua nobleza de Norvos reside en la ciudad alta, dominada por el gran templo-fortaleza de los sacerdotes barbados; los pobres se amontonan abajo, entre los muelles, burdeles y cervecerías que se suceden junto al río. Lo único que une ambas ciudades es una gran escalinata de piedra que recibe el nombre de Escaleras del Pecador.

Gran Norvos, como llaman los norvoshis a su ciudad, está rodeada por accidentados montes de caliza y espesos bosques de roble, pino y haya, en cuya penumbra viven osos, jabalíes, lobos

y todo tipo de caza. Los dominios de la ciudad llegan por el este a la orilla occidental del Aguasfoscas, y por el oeste al Alto Rhoyne. Por el sur, las galeras fluviales norvoshis extienden su dominio sobre las aguas del Noyne hasta las ruinas de Ny Sar, donde confluyen con el Rhoyne. Gran Norvos reivindica incluso el mar de los Escalofríos, más allá del Hacha, pero sus pretensiones topan, de modo a menudo sangriento, con las de los ibbeneses.

Junto a las murallas de la ciudad los norvoshis cultivan la tierra en bancales. Más lejos encontramos torreones y aldeas protegidos por recias empalizadas de madera que dan cobijo a sus habitantes. Es tierra de ríos rápidos y pedregosos y de colinas infinitas horadadas por cuevas, muchas de las cuales albergan osos pardos, tan comunes en estas tierras del norte, y otras jaurías de lobos rojos o grises. En algunas se encuentran huesos de gigantes y pinturas murales que nos hablan de un tiempo en que sirvieron de morada al ser humano. A unas cien leguas al noroeste de Norvos hay un sistema de cavernas tan extenso y tan profundo que según la leyenda es la entrada al mundo subterráneo. Lo visitó una vez Lomas Pasolargo, que en su libro *Maravillas* lo incluyó entre las siete maravillas naturales del mundo.

A pesar de que hoy en día Gran Norvos domina la cabecera del Rhoyne, los norvoshis no descienden de los rhoynar que antaño gobernaban este caudaloso río, sino que al igual que las demás Ciudades Libres, Norvos es hija de Valyria. Sin embargo, antes de los valyrios vivió a orillas del Noyne, donde se alza en nuestros días Norvos, otro pueblo, que erigió a su vez toscas aldeas.

¿Quiénes eran estos predecesores? Hay quien los emparenta con los hacedores de laberintos de Lorath, pero no parece muy probable, pues no construían con piedra, sino con madera, y no han dejado laberintos que nos desorienten. Otros los aproximan a los hombres de Ib. La mayoría, sin embargo, es del parecer de que eran ándalos.

Fueran quienes fuesen estos primeros norvoshis, sus villas no han sobrevivido. Cuenta la leyenda que los expulsó del Noyne una avalancha de hombres barbudos llegados del este, parientes cercanos sin duda de los ibbeneses. A su vez, los invasores fueron expulsados por el legendario príncipe de Ny Sar, Garris el Gris, pero los rhoynar no se quedaron, ya que a los cielos oscuros y los vientos fríos de las montañas preferían los climas más templados del cauce bajo del río.

Al igual que sus ciudades hermanas de Lorath y Qohor, la ciudad libre de Norvos tiene sus orígenes, tal como la conocemos hoy en día, en la fundación de unos disidentes religiosos de Valyria. En el apogeo de su poder el Feudo Franco albergaba cien templos; algunos tenían millares de seguidores, y otros muy pocos, pero en Valyria no se prohibía ninguna fe ni se daba prioridad a una sobre las demás.

Muchos valyrios rendían culto a varios dioses, a los que acudían en función de sus necesidades, aunque se dice que eran más los que a ninguno adoraban. En general la libertad de culto se consideraba el sello de las civilizaciones realmente avanzadas. Para algunos, sin embargo, esta plétora de dioses era un motivo constante de pesar. «El hombre que honra a todos los dioses no honra a ninguno», declaró una vez, en palabras famosas, un profeta del Señor de la Luz, R'hllor el Rojo. De hecho, aun en el momento culminante de su gloria, había muchos en el Feudo Franco que creían con vehemencia en un dios o diosa concretos, y a los demás los veían

como falsos ídolos, argucias o demonios, que se dedicaban a engañar a la humanidad.

Algunos estudiosos apuntan a que los señores dragón consideraban igualmente falsas todas las fes, y se creían más poderosos que cualquier dios o diosa. Los sacerdotes y los templos les parecían reliquias de épocas más primitivas, aunque fueran útiles para aplacar a «los esclavos, los salvajes y los pobres» con promesas de una vida mejor en el futuro. Por otro lado, la multiplicad de dioses ayudaba a mantener la división entre sus súbditos y reducía el riesgo de que se unieran bajo la bandera de una sola fe para derrocar a sus señores. Para ellos la tolerancia religiosa era una manera de conservar la paz en las tierras del Largo Verano.

Solo tienen permitido llevar barba los sacerdotes norvoshis; los norvoshis libres, tanto de alta como de baja cuna, ostentan largos bigotes retorcidos, y los esclavos y las mujeres llevan todo el cráneo afeitado. De hecho, las mujeres norvoshis se afeitan todo el vello corporal, si bien las damas de la nobleza se ponen pelucas, sobre todo cuando se les coloca en compañía de hombres de otras tierras y ciudades.

En Valyria florecieron decenas de estas sectas, y a veces, como era inevitable, se enfrentaron en violentas discusiones. Inevitable era también que a algunos la tolerancia del Feudo Franco les resultase intolerable y salieran del poblado a fundar sus propias ciudades, urbes piadosas en que solo se practicase la «fe verdadera». Ya hemos hablado de los seguidores del Dios Ciego Boash que fundaron Lorath, y de lo que les acaeció en las islas. Qohor, como no tardaremos en referir, fue poblada por los adoradores de la siniestra deidad que se conoce tan solo como «la Cabra Negra». Tan extraña o más, no obstante, que cualquiera de estas sectas, y mucho más hermética, es la que fundó Norvos. El propio nombre de su dios no se revela más que a los iniciados. No cabe duda, en todo caso, de que es una divinidad severa, pues sus sacerdotes llevan camisas de cerda y pieles sin curtir y practican la flagelación ritual como parte del culto. Una vez iniciados tienen prohibido afeitarse o cortarse el pelo.

Desde su fundación hasta el presente, Gran Norvos ha sido una teocracia gobernada por sus sacerdotes barbudos, que a su vez son gobernados por su dios, el cual imparte sus órdenes en las profundidades de su templo-fortaleza, en la que solo pueden entrar, y donde solo pueden vivir, los auténticos creyentes. Existe en la ciudad un consejo de magísteres, pero sus miembros los elige el dios hablando por sus sacerdotes. Para garantizar la obediencia y la paz cuentan estos últimos con una guardia sagrada de soldados esclavos que, feroces luchadores, llevan marcada a

fuego en el pecho un hacha de doble filo, y se casan ritualmente con las alabardas con las que pelean.

Los viajeros pintan la alta Norvos como un lugar siniestro y gris, de veranos sofocantes, inviernos gélidos, vientos duros e incesantes oraciones. La ciudad baja, con sus antros de pescadores, burdeles y tabernas, tiene fama de ser mucho más animada. Es ahí, sin ser vistos por los sacerdotes ni los nobles, donde los norvoshis de baja extracción se dan festines de carne roja y lucio, acompañados con cerveza fuerte y negra y leche de cabra fermentada, mientras bailan osos para su distracción, y en cierto sótanos (según los rumores) copulan esclavas con lobos a la luz de las antorchas.

El archimaestre Perestan señala la importancia que los norvoshis confieren al hacha como símbolo de poder, y la presenta como prueba de que los primeros en establecerse en Norvos fueron los ándalos, alegando que los sacerdotes barbudos adoptaron este emblema de las ruinas que encontraron al fundar Gran Norvos. Según su argumentación, tras los grabados de estrellas de siete puntas, el símbolo predilecto de los guerreros santos que conquistaron los antiguos Siete Reinos era el hacha de doble filo.

Grabado en piedra, del archimaestre Harmune, contiene un catálogo de los grabados de este tipo encontrados por el Valle. Las estrellas y las hachas se encuentran desde los Dedos hasta las montañas de la Luna, e incluso en pleno valle de Arryn, en la base de la Lanza del Gigante. Supone Harmune que con el tiempo los ándalos se hicieron más devotos del símbolo de la estrella de siete puntas, con lo que el hacha quedó al margen como emblema de la Fe.

De todos modos, hay que decir que no todo el mundo está de acuerdo con que los grabados representen hachas. En su refutación, el maestre Evlyn sostiene que lo que Harmune llama hachas son en realidad martillos, el símbolo del Herrero, y atribuye la irregularidad de las representaciones a que los ándalos no eran artesanos, sino guerreros.



Una procesión en honor del dios sagrado de Norvos.

QOHOR

Más misteriosa aún, si cabe, que Norvos y Lorath, es su siniestra hermana, la ciudad libre de Qohor, la más oriental de todas las hijas de Valyria. Ocupa la orilla del río Qhoyne, en el borde occidental del gran bosque oscuro y primigenio al que da nombre, y que es el mayor de todo Essos.

Incluso en Poniente se la llama a veces en las tradiciones populares la Ciudad de los Hechiceros, debido a la extendida convicción de que todavía hoy se practican en ella las artes oscuras. Corren rumores sobre adivinación, magia de sangre y nigromancia, aunque rara vez se puedan demostrar, pero hay un hecho cierto, indiscutible: el dios oscuro de Qohor, la deidad conocida como Cabra Negra, exige sacrificios de sangre diarios. Becerros, novillos y caballos son los animales que con más frecuencia son llevados al altar de la Cabra Negra, pero en días santos se colocan delincuentes convictos bajo los cuchillos de sus encapuchados sacerdotes, y está escrito que en tiempos de peligro y de crisis los principales nobles de la ciudad ofrecen a sus propios hijos para aplacar al dios y lograr que defienda la ciudad.

En la Ciudadela es posible contemplar un ejemplar de lémur del bosque de Qohor disecado y montado, aunque lo han acariciado tantas manos como buen augurio que hace tiempo que perdió su pelaje.

Los bosques que rodean Qohor constituyen la principal fuente de riqueza de la ciudad. Por lo que, explican sus historias, el primer asentamiento fue un campamento maderero, y todavía

hoy la fama de los qohorienses se debe sobre todo a sus cazadores y silvicultores. Las brillantes ciudades y las grandes villas del bajo Rhoyne tienen sed de madera, y hace tiempo que sus bosques quedaron despoblados, talados y arados para dejar paso a cultivos y granjas. De los muelles de Qohor zarpan diariamente gigantescas barcazas cargadas de madera que emprenden el largo viaje por el Qoyne hasta el lago Daga y los mercados de Selhorys, Valysar, Volon Therys y la Antigua Volantis.

El Bosque de Qohor da también pieles de todo tipo, muchas de ellas de gran rareza y calidad, y de alto precio, así como plata, estaño y ámbar. Según los mapas y los rollos de la Ciudadela jamás se ha explorado por completo este gran bosque, que probablemente oculte muchos misterios y prodigios en su corazón. Como muchos bosques norteños, contiene grandes cantidades de alces y ciervos, además de lobos, gatos arbóreos, jabalíes de tamaño realmente monstruoso, osos manchados y hasta una especie de lémur, animal conocido en las islas del Verano y Sothoryos, pero raramente visto más al norte. Dicen que estos lémures tienen la piel de un blanco plateado y los ojos violetas, y a veces los llaman Pequeños Valyrios.

La fama de los artesanos de Qohor llega hasta muy lejos. Los tapices qohorienses, que urden sobre todo las mujeres y los niños de la ciudad, no tienen nada que envidiar a los de Myr, aunque se pague menos por ellos. En el mercado de Qohor se pueden comprar tallas en madera exquisitas (aunque un poco turbadoras), y las forjas de la ciudad no tienen parangón. Las espadas, cuchillos y armaduras qohorienses son incluso superiores al mejor acero forjado en los castillos de Poniente, y los herreros de la ciudad han llevado a la perfección el arte de infundir vivos colores en los metales que trabajan, fabricando así armaduras y armas de una belleza duradera. Es el único lugar del mundo donde se ha conservado el arte de volver a forjar el acero valyrio, arte cuyos secretos son guardados con celo.

El tratado del maestre Pol sobre la metalistería qohoriense, escrito durante los años que pasó en la ciudad libre, revela el celo con que se guardan los secretos: tres veces fue azotado Pol en público y expulsado de la ciudad por haber hecho demasiadas preguntas. La última vez también lo despojaron de una mano, tras acusarlo de haber robado una hoja de acero valyrio. Según Pol, la verdadera razón de su definitivo exilio fue haber descubierto los sacrificios de sangre —incluido el dar muerte a esclavos de edad infantil— que usaban los herreros qohorienses para producir un acero que pudiese competir con el del Feudo Franco.

También es famosa Qohor como puerta del oriente, donde se equipan y aprovisionan las caravanas de comercio con destino a Vaes Dothrak y las míticas tierras de más allá de los Huesos, antes de internarse por la oscuridad del bosque, la desolación de la antigua Sarnor y la inmensidad del mar dothraki. Lo mismo ocurre a la inversa: las caravanas que regresan del oriente pasan primero por Qohor para refrescarse de la travesía, y vender y trocar los tesoros

logrados. Este comercio ha contribuido a hacer de Qohor una de las Ciudades Libres más ricas, y con seguridad la más exótica (aunque se dice que antes de la destrucción de Sarnor la ciudad era diez veces más rica).



Un altar de sacrificios dedicado a la Cabra Negra.

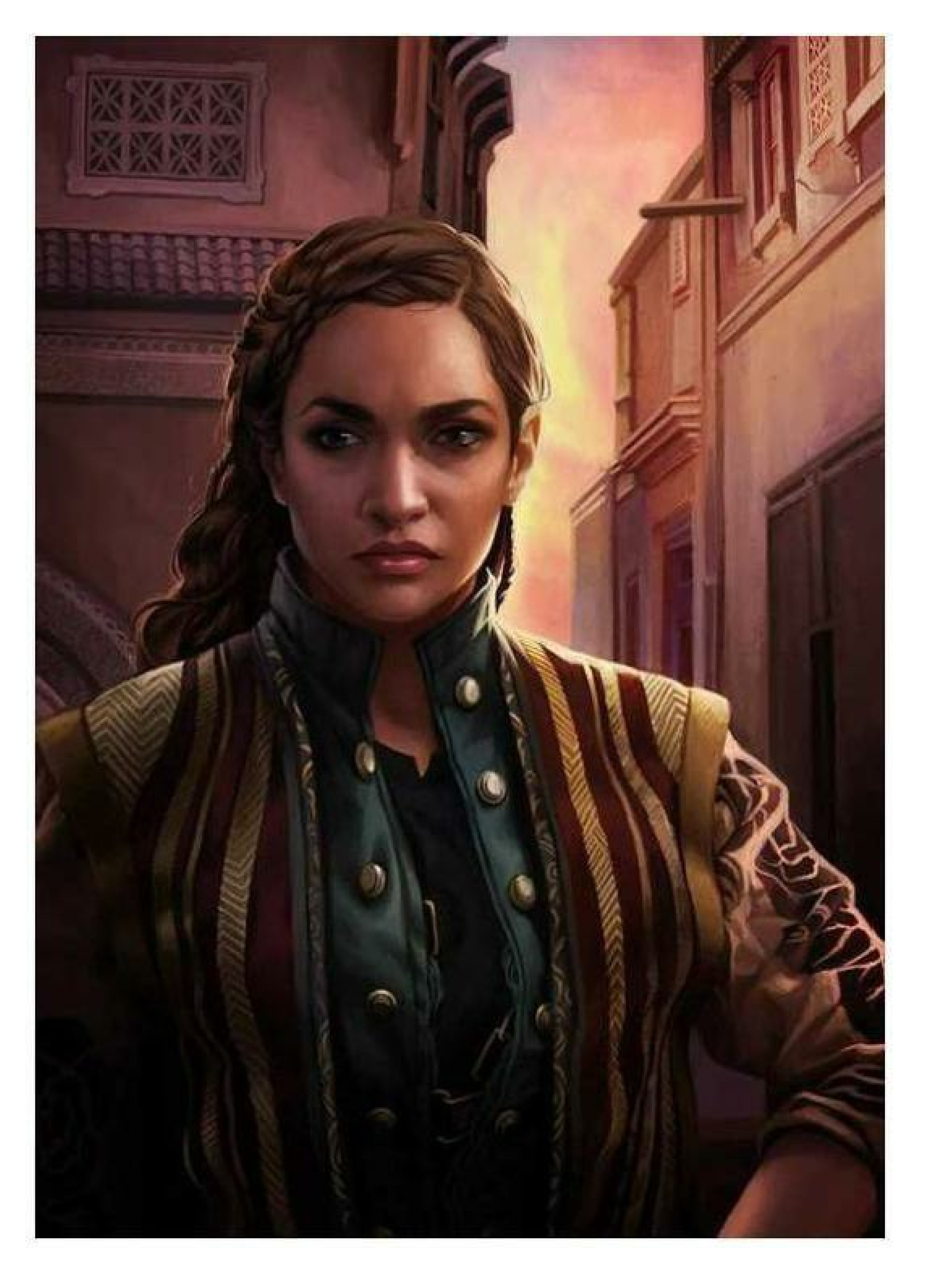
Qohor está protegida por fuertes murallas de piedra, pero no hay entre sus habitantes proclividad alguna a lo marcial. Los qohorienses son mercaderes, no soldados. Aparte de una pequeña guardia de la ciudad, la defensa de esta última corre a cargo de esclavos, la infantería de eunucos que con el nombre de Inmaculados es criada y formada en la antigua ciudad ghiscaria de Astapor, a orillas de la bahía de los Esclavos.

Durante el Siglo de Sangre que siguió a la Maldición de Valyria, Qohor y Norvos hicieron causa común contra la antigua Volantis y las pretensiones de los volantinos de alzarse con el dominio de todas las Ciudades Libres. Desde entonces estas dos ciudades libres han sido más veces aliadas que enemigas, aunque se tiene constancia de que los sacerdotes barbudos de Norvos consideran a la Cabra Negra de Qohor como un demonio de naturaleza especialmente vil y traicionera.

Hace cuatrocientos años llegó de oriente un khal dothraki de nombre Temmo al frente de cincuenta mil jinetes salvajes, y tres mil Inmaculados le hicieron frente ante las puertas de Qohor, resistiendo nada menos que dieciocho asaltos antes de que muriera Khal Temmo y de que su sucesor pidiera a sus hombres que se cortasen las coletas y las arrojasen a los pies de los eunucos que sobrevivían. Desde entonces los qohorienses han

confiado la protección de su ciudad a los Inmaculados (aunque se tiene constancia de que en tiempos de peligro también han contratado compañías libres, y han hecho suntuosos regalos a los khals dothrakis para convencerlos de que pasaran de largo).

LAS HIJAS PENDENCIERAS: MYR, LYS Y TYROSH



Una comerciante myriense

Las más orientales de las Ciudades Libres —Lorath, Norvos y Qohor— apenas comercian con

Poniente. Muy distinto es el caso de las otras. Braavos, Pentos y Volantis son ciudades costeras, dotadas de grandes puertos. Para ellas el comercio es vida y sus barcos viajan hasta los confines de la tierra, desde Yi Ti, Leng y Asshai de la Sombra, en el extremo oriente, hasta Lannisport y Antigua, en Poniente. Cada ciudad tiene sus propias costumbres y su propia historia; también sus propios dioses, aunque el sacerdocio rojo de R'hllor esté muy presente en todas ellas y ostente a menudo un poder considerable. Muchas han sido en el decurso de los siglos sus rivalidades, y las rencillas y guerras entre ellas podrían llenar (y llenan) tomos enteros.

Todo ello es cierto también de Myr, Lys y Tyrosh, las tres hijas pendencieras cuyos enfrentamientos y pugnas incesantes por el dominio tan a menudo, han logrado mezclar a los reyes y a los caballeros de Poniente. Rodean estas tres ciudades el vasto y fértil «talón» de Essos, el promontorio que separa el mar del Verano del mar Angosto, y que en otros tiempos formó parte del puente de tierra que unía dicho continente con Poniente. La ciudad fortificada de Tyrosh ocupa el más septentrional y oriental de los Peldaños de Piedra, la cadena de islas que permaneció tras caer el Brazo de Dorne al mar. Myr se eleva sobre el continente, en el lugar en que un antiguo camino del dragón llega a las plácidas aguas del gran golfo conocido como mar de Myrth. Lys queda al sur, en un pequeño archipiélago de islas del mar del Verano. Las tres ciudades han reivindicado una parte (o la totalidad) de las tierras que las separan, y que hoy conocemos como las Tierras de la Discordia, debido a que todas las tentativas de fijar fronteras entre los dominios de Tyrosh, Myr y Lys han fracasado, y se han librado innumerables guerras por su posesión.

En historia, cultura, costumbres, idioma y religión estas tres ciudades tienen más en común entre ellas que con cualquiera otra de las Ciudades Libres. Son ciudades mercantiles, protegidas por altas murallas y por mercenarios, más dominadas por la riqueza que por la cuna y donde el comercio se considera una profesión más honrosa que la de las armas. Lys y Myr están gobernadas por cónclaves de magísteres elegidos entre los hombres más ricos y nobles de la ciudad. Tyrosh lo está por un arconte, al que se elige entre los miembros de un cónclave similar. Las tres son ciudades de esclavos, en que los siervos aventajan a los ciudadanos libres en proporción de tres a uno. Todas son puertos, y el mar salado es su savia vital. Como Valyria, su madre, las tres hijas carecen de una fe establecida. En sus calles se suceden, y en sus frentes portuarios se entremezclan, templos y santuarios dedicados a muchos y distintos dioses.

A pesar de todo, la rivalidad entre las tres posee raíces muy profundas que han suscitado hondas enemistades y que durante siglos las han tenido enfrentadas y a menudo en guerra, para incuestionable beneficio de los señores y reyes de Poniente, ya que de haberse unido tres ciudades tan ricas y pobladas habrían constituido un vecino temible y peligroso.

La auténtica potencia de la suma de fuerzas entre Myr, Lys y Tyrosh quedó de manifiesto cuando se unieron las tres ciudades (brevemente, bien es cierto) tras su victoria contra Volantis en la batalla de las Lindes. En 96 DC se juraron amistad eterna y formaron la Triarquía, aunque en Poniente se conocía más bien como reino de las Tres

Hermanas. Nació la Triarquía con el objetivo expreso de limpiar de piratas y corsarios los Peldaños de Piedra, algo que al principio fue bien recibido tanto dentro como fuera de los Siete Reinos, ya que los piratas ahogaban el comercio. Tras una rápida victoria contra ellos, ya señoras de las islas y de los canales intermedios, las Tres Hijas empezaron a exigir peajes cada vez más exorbitantes a las naves de paso, y pronto su rapacidad excedió la de los propios piratas cuyo lugar habían ocupado, sobre todo desde que los lysenos empezaron a exigir la entrega de apuestos mozos y hermosas doncellas.

El poder de la Triarquía lo sobrepujó durante un tiempo el de Corlys Velaryon y Daemon Targaryen, que le arrebataron gran parte de los Peldaños de Piedra, pero pronto los hombres de Poniente se distrajeron con sus propias rencillas y las Tres Hijas reafirmaron su poder, abatido no obstante por conflictos internos en torno del asesinato de un almirante lyseno a manos de un rival con quien se disputaba los afectos de la famosa cortesana apodada Cisne Negro (una sobrina de lord Swann que acabaría gobernando Lys *de facto*). La alianza rival de Braavos, Pentos y Lorath contribuyó al final del reino de las Tres Hermanas.

Lys, la más hermosa de las Ciudades Libres, goza tal vez del clima más salubre de todo el mundo conocido. Bañada por brisas regaladas, calentada por el sol y situada en una isla fértil donde proliferan las palmeras y los árboles frutales, y que circundan aguas de un azul verdoso, abundantes en peces, «Lys la Bella» fue fundada como lugar de retiro por los señores dragón de la antigua Valyria, un paraíso en donde reponerse con vinos exquisitos, dulces doncellas y suaves músicas antes de regresar a los fuegos del Feudo Franco. Hoy en día, Lys sigue siendo «una fiesta para los sentidos, y un bálsamo para el alma». Sus casas de mancebía son famosas en el mundo entero, y se dice que no hay en la tierra puestas de sol como las suyas. También son hermosas las lysenas, pues más que en cualquier otro lugar del mundo conocido conservan aquí su fuerza los antiguos linajes valyrios.

Tyrosh, ciudad en las antípodas de Lys por su dureza, empezó siendo un puesto de avanzada militar, y así lo testifican sus murallas interiores de rocadragón fundida. Sabemos por la documentación valyria que al principio el fuerte se erigió para controlar el tránsito marítimo por los Peldaños de Piedra, pero al poco tiempo de la fundación de la ciudad se descubrió en las aguas de la desolada y pedregosa isla en que se alzaba la fortaleza una variedad única de caracol marino. Secretaban estos animales una sustancia de la que, debidamente tratada, se extraía un tinte de intenso y oscuro color rojo que pronto hizo furor entre la nobleza de Valyria. Dado que estos caracoles no se encontraban en ningún otro sitio, llegaron a Tyrosh miles de mercaderes, y en una sola generación el puesto de avanzada se convirtió en una gran ciudad. Variando la dieta de los caracoles, los tintoreros tyroshis tardaron poco tiempo en aprender a producir asimismo tintes escarlatas, carmesíes y añil oscuro. En siglos venideros, de modo natural o por alquimia, idearon tintes de otros cien colores y matices. Señores y príncipes del mundo entero otorgaron su favor a vestimentas de colores vivos, y todos los tintes que los producían llegaban de Tyrosh. La ciudad se enriqueció, y con la opulencia llegó la ostentación. Se regodean los

tyroshis en lo extravagante y llamativo, y tanto los hombres como las mujeres gustan de teñirse el pelo de colores chillones y antinaturales.



Un consejo de la Triarquía.

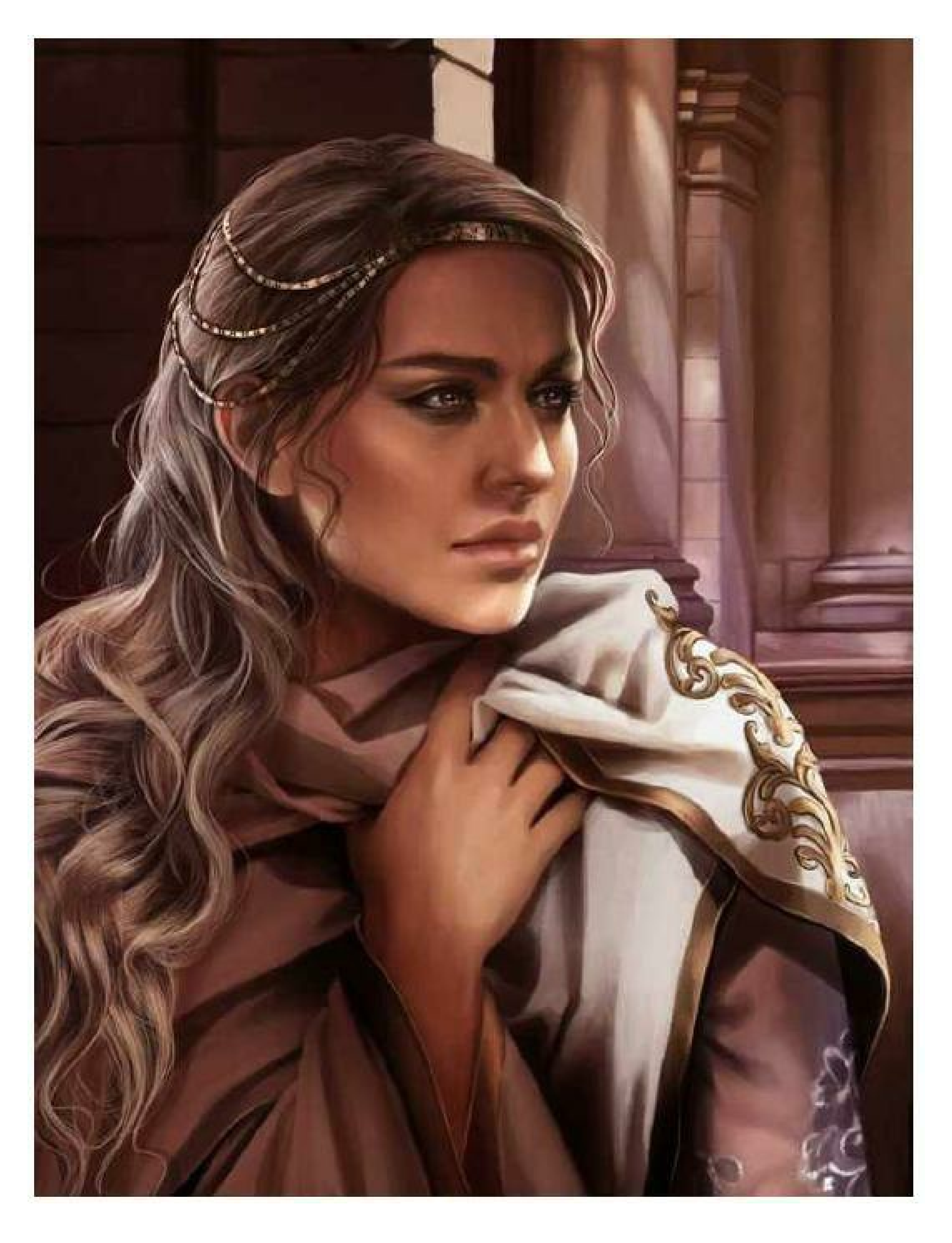
Más turbios son los orígenes de Myr. Creen algunos maestres que los myrienses están emparentados con los rhoynar, debido a que algunos de ellos coinciden con el pueblo del río en lo oliváceo de la piel y lo negro del pelo, pero lo más probable es que este supuesto vínculo sea espurio. Existen ciertos indicios de que en el lugar que ocupa Myr en nuestros días hubo una ciudad durante la Era del Amanecer y la Larga Noche, construida por un pueblo antiguo y desaparecido, pero la Myr que conocemos fue fundada por un grupo de mercaderes aventureros de Valyria sobre una villa amurallada ándala a cuyos habitantes masacraron o redujeron a la esclavitud. Desde entonces Myr ha vivido del comercio y los barcos myrienses llevan siglos surcando las aguas del mar Angosto. De gran renombre gozan también los artesanos de Myr, muchos de origen esclavo; se dice que los encajes y tapices de la ciudad valen su peso en oro y especias, y las lentes myrienses no tienen parangón en todo el mundo.

Si Lorath, Norvos y Qohor fueron fundadas por motivos religiosos, los intereses de Lys, Tyrosh y Myr han sido siempre mercantiles. Las tres ciudades poseen grandes flotas mercantes, y sus mercaderes navegan por todos los mares del mundo. También están muy implicadas en la trata de esclavos. Especialmente agresivos son los tratantes de Myr, que llegan hasta más allá del Muro en busca de esclavos salvajes. De los lysenos, por su parte, es famosa la voracidad con que capturan a apuestos mozos y doncellas para las renombradas casas de mancebía de la ciudad.

La esposa del rey Viserys II Targaryen, madre tanto del rey Aegon IV (el Indigno) como del príncipe Aemon, el Caballero Dragón, era lady Larra Rogare de Lys, gran beldad de orígenes valyrios que al desposar al rey contaba diecinueve años, siete más que el príncipe. Su padre, Lysandro Rogare, era el cabeza de una rica familia de banqueros cuyo poder creció aún más tras la alianza con los Targaryen. Adoptó Lysandro el título vitalicio de Primer Magíster, y era llamado Lysandro el Magnífico, pero en dos días consecutivos fallecieron él y su hermano Drazenko, príncipe consorte de

Dorne, y así empezó el desmoronamiento de los Rogare, tanto en Lys como en los Siete Reinos.

El heredero de Lysandro, Lysaro, se gastó una fortuna en acumular poder y se indispuso con los otros magísteres al mismo tiempo que sus hermanos se veían envueltos en conspiraciones para controlar el Trono de Hierro. Tras su caída, Lysaro fue azotado hasta la muerte en el Templo del Comercio por aquellos a quienes había ofendido. Menos fatales fueron los castigos de sus hermanos, uno de los cuales —Moredo Rogare, el soldado que empuñaba la espada valyria Verdad— acabaría dirigiendo un ejército contra Lys.



Una noble lysena.

Sobresalen también los lysenos en la cría de esclavos, donde emparejan belleza con belleza en aras de obtener cortesanas y esclavas de cama cada vez más refinadas y más bellas. En Lys conserva mucha fuerza la sangre de Valyria, e incluso el pueblo llano es a menudo de tez clara, pelo entre dorado y plateado y ojos violetas, lilas y azul claro, como los de los señores dragón de antaño. Si algo valora la nobleza lysena es la pureza de sangre, y ha engendrado a muchas bellezas de gran (y a veces triste) fama. Hasta los reyes y príncipes Targaryen de otros tiempos recurrían a Lys en ocasiones en busca de esposas y de amantes, no menos por su hermosura que por su sangre. Parece lógico que muchos lysenos rindan culto a una diosa del amor cuya figura desnuda e impúdica ostentan sus monedas.

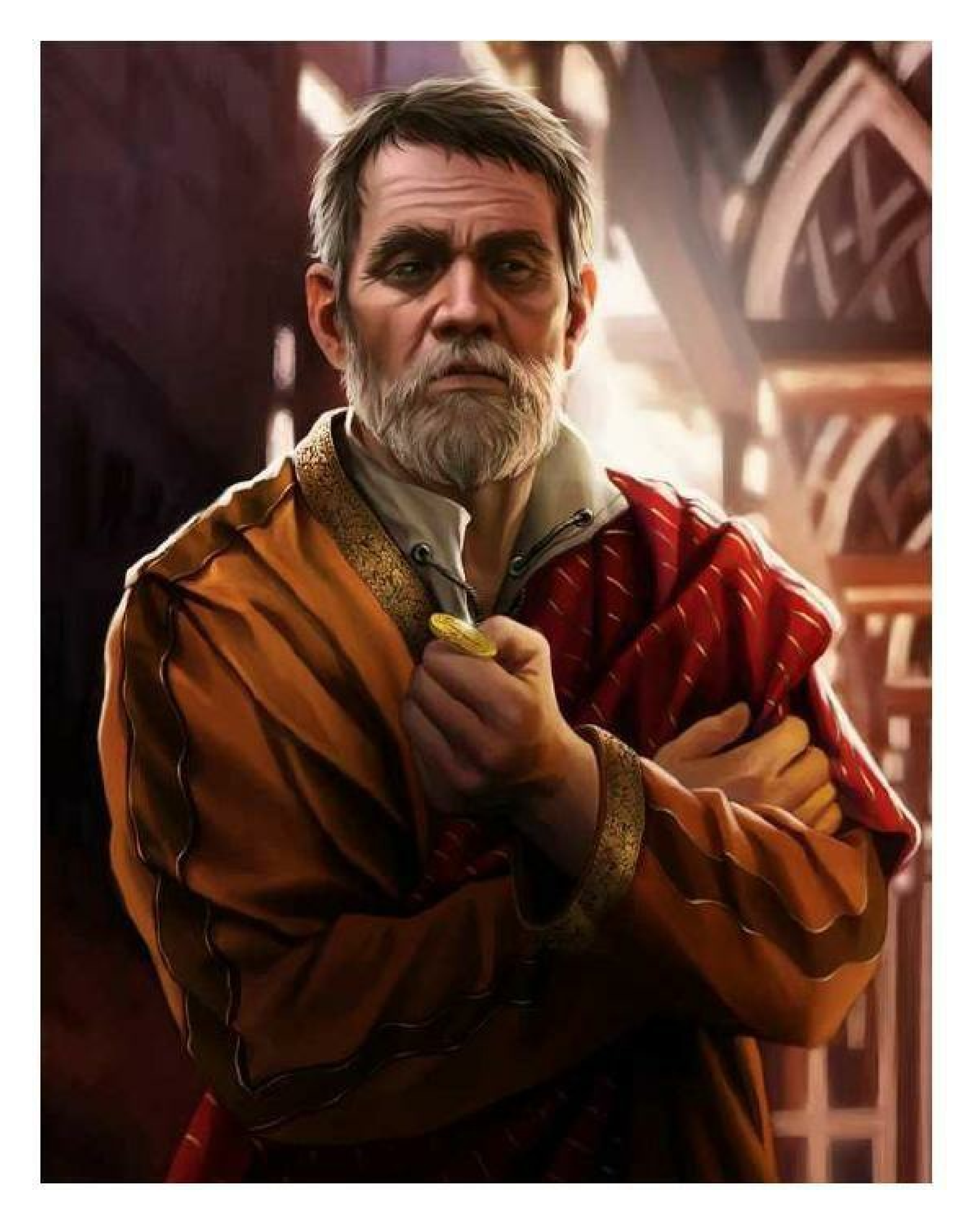
Las guerras, treguas, alianzas y traiciones entre Lys, Myr y Tyrosh son demasiado numerosas para referirlas aquí. Muchos de sus conflictos son lo que se ha dado en llamar guerras comerciales, que se libran todas ellas en el mar, y en las que se autoriza a las naves de los combatientes a saquear las del enemigo, práctica que el gran maestre Merion describió como «piratería con sello de cera». Durante estos conflictos solo las tripulaciones de los barcos en guerra estaban expuestas a la muerte o la piratería. Las ciudades nunca corrían ningún peligro, pues ni se libraban jamás batallas en tierra firme.

Mucho más cruentas, pero también menos frecuentes, eran las guerras en el continente por las Tierras de la Discordia, región antiguamente rica que durante el Siglo de Sangre quedó tan devastada que actualmente es en gran parte un yermo de huesos, cenizas y campos sembrados de sal. Aun en esos conflictos, sin embargo, Tyrosh, Myr y Lys pocas veces arriesgaron las vidas de sus propios ciudadanos, ya que preferían contratar a mercenarios que luchasen por ellos.

En las Tierras de la Discordia han nacido desde el Siglo de Sangre más de las llamadas compañías libres que en cualquier otra región del mundo conocido, y todavía hoy las recorre una veintena de ellas, mercenarios que cuando no están al servicio de las tres hijas pendencieras suelen lanzarse a sus propias conquistas. De algunas también consta que han buscado trabajo para sus espadas en los Siete Reinos, tanto antes como después de la Conquista.

Una de las compañías libres más antiguas es la de los Segundos Hijos, fundada por una veintena de segundones de casas nobles que se habían visto desposeídos y sin perspectivas de futuro. Desde entonces ha constituido un refugio para señores sin tierras, caballeros exiliados y aventureros. Muchos son los nombres famosos de los Siete Reinos que han servido en los Segundos Hijos a lo largo de su historia. Fue su caudillo el príncipe Oberyn Martell, antes de fundar su propia compañía, y también se contó en sus filas Rodrik Stark, el Lobo Errante. El Segundo Hermano más célebre fue ser Aegor Rivers, el hijo bastardo del rey Aegon IV que ha quedado en la historia como Aceroamargo, y que luchó con ellos durante los años iniciales de su exilio, antes de formar la Compañía Dorada, hoy en día la más poderosa y celebrada de estas bandas de mercenarios, y también (según algunos) la más honorable.

Otras compañías dignas de mención son los Banderas Luminosas, los Cuervos de Tormenta, los Lanzas Largas y la Compañía del Gato. Aparte de la Compañía Dorada hay otras que fueron creadas por hombres de los Siete Reinos, como la de los Domadores de Tormentas, fundada tras la Danza de los Dragones, o la Compañía de la Rosa, compuesta de salvajes (y mujeres también, según algunas fuentes) del Norte, que al negarse a hincar la rodilla tras la renuncia al trono de Torrhen Stark optaron por exiliarse al otro lado del mar Angosto.



Un mercader tyroshi.

Las guerras entre Tyrosh, Lys y Myr no solo han propiciado el nacimiento de las compañías

libres en las Tierras de la Discordia, sino que han provocado la formación de flotas de piratas y de navegantes mercenarios, dispuestos a luchar por quien les pague. La mayoría tienen su base en los Peldaños de Piedra, las islas que salpican el mar Angosto entre el Brazo Roto y la costa oriental.

Estas flotas piratas convierten cualquier travesía por los Peldaños de Piedra en un peligro. Se dice que las naves cisne de las islas del Verano a veces evitan por completo los Peldaños y prefieren el riesgo de surcar aguas profundas al de un ataque corsario. Otros menos duchos en la navegación, o con embarcaciones menos adecuadas para ir por alta mar, no tienen elección. A veces, si estos antros de piratas se vuelven demasiado imprevisibles y numerosos, los barren las flotas de los arcontes de Tyrosh, o de los triarcas de Volantis, o aun de los señores del mar de Braavos, pero siempre se las ingenian para regresar.

En otros tiempos los piratas dieron bastantes problemas como para que hubiese que enviar flotas reales desde Desembarco del Rey y Rocadragón con la misión de eliminarlos. El mismísimo lord Puño de Roble dedicó más de una estación a la caza del pirata, para aplauso de todos, y el Joven Dragón pensaba casarse con una hermana del señor del mar de Braavos para sellar con él una alianza y acabar con los piratas que entorpecían el comercio con Dorne, recién conquistada. De ello trata extensamente el gran maestre Kaeth en su *Vidas de cuatro reyes*, donde sostiene que en este caso el rey Daeron se equivocó, pues los rumores de alianza matrimonial con Braavos, en guerra por aquel entonces con Pentos y Lys, animaron a las demás Ciudades Libres a prestar una ayuda decisiva a los rebeldes dornienses.

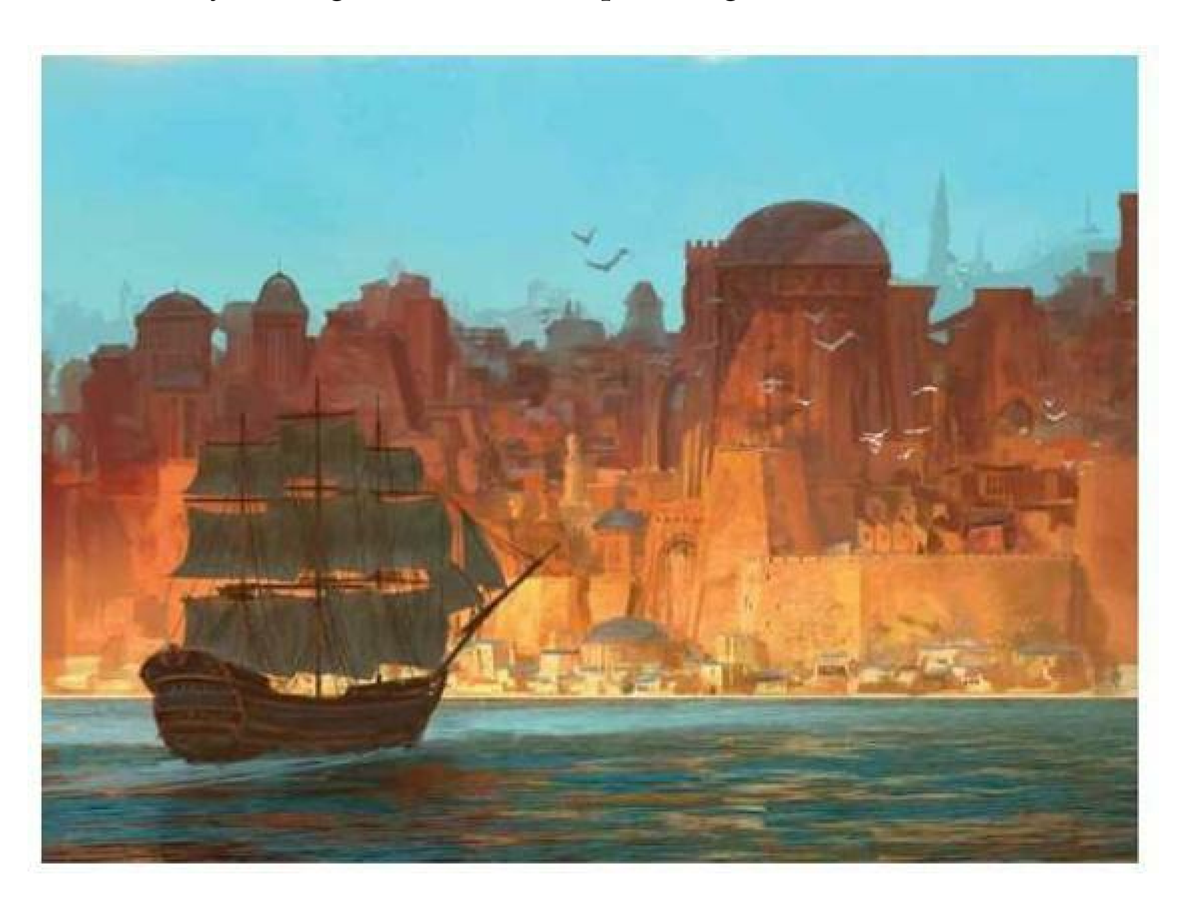
PENTOS

Es Pentos, de entre todas las Ciudades Libres, la más cercana a Desembarco del Rey, y casi a diario pasan naves mercantes entre las dos ciudades. Fundada por valyrios como avanzada comercial, tardó poco en absorber las tierras colindantes desde las colinas de Terciopelo y el Pequeño Rhoyne hasta el mar, incluido casi todo el antiguo reino de Andalia, cuna de los ándalos. Los primeros pentoshis, mercaderes, comerciantes, navegantes y granjeros, no solían ser de alto linaje, y tal vez por eso se mostraron menos celosos de su sangre valyria y más dispuestos a mezclarse con la población autóctona de las tierras que gobernaban. Tuvo ello como consecuencia que hoy los hombres de Pentos lleven bastante sangre ándala, y sean acaso nuestros parientes más cercanos.

Aun así existen grandes diferencias entre las costumbres de los pentoshis y las de los Siete Reinos. Pentos se considera hija de Valyria, y es verdad que encontramos en ella la antigua sangre. Antaño la ciudad era gobernada por un príncipe de alta y noble cuna elegido entre los

varones adultos de las llamadas «cuarenta familias». A partir de su elección el príncipe de Pentos gobernaba de por vida, y a su muerte era escogido otro, casi nunca de la misma familia.

En el decurso de los siglos, sin embargo, el poder del príncipe sufrió un desgaste paulatino y paralelo al aumento del de los magísteres de la ciudad. Actualmente es el consejo de estos últimos el que gobierna Pentos para todos los efectos prácticos; el poder del príncipe es en gran parte nominal, y sus funciones casi por entero ceremoniales. Básicamente preside banquetes y bailes y es llevado de un lugar a otro en un suntuoso palanquín, junto a un apuesto guardia. Cada año nuevo el príncipe debe desflorar a dos doncellas, la del mar y la de los campos. Este antiguo ritual —cuya raíz podría hallarse en los misteriosos orígenes de la Pentos prevalyria— tiene como objetivo asegurar la prosperidad de Pentos en tierra y mar. Ahora bien, en caso de hambruna o de derrota bélica el príncipe pasa de gobernar a ser sacrificado: se le corta el cuello para aplacar a los dioses, y se elige a uno nuevo que traiga más fortuna a la ciudad.



La Ciudad Libre de Pentos.

Dados los riesgos inherentes al cargo, no todos los nobles de Pentos arden en deseos de que los elijan para ceñirse la corona de la ciudad. Es más: se tiene constancia de que algunos rechazaron tan antiguo pero peligroso honor. El más reciente y famoso de ellos fue el capitán mercenario que se hacía llamar el Príncipe Desharrapado. De joven fue elegido por los magísteres de Pentos tras de una larga sequía y de la ejecución del príncipe anterior en 262 DC, pero en vez de aceptar el honor huyó de la ciudad y no volvió jamás. Vendió su espada y, tras participar en varias batallas en las Tierras de la

Discordia, fundó una de las más recientes compañías libres de oriente, los Hijos del Viento.

Durante la mayor parte de la historia de Pentos se ha practicado asiduamente la esclavitud, y los barcos pentoshis han desempeñado un activo papel en la trata de esclavos. Hace siglos, sin embargo, esta práctica enfrentó a la ciudad con su vecina del norte, Braavos, la «hija bastarda de Valyria», fundada por una flota de esclavos huidos. En el transcurso de los últimos doscientos años se han librado nada menos que seis guerras en torno de este asunto entre las dos ciudades (y, menester es señalarlo, también por el control de las ricas tierras y aguas que median entre ambas).

Cuatro de ellas acabaron en victoria braavosi y sumisión pentoshi. De la última, finalizada hace ciento noventa años, salió tan mal parada Pentos que en un solo año fueron elegidos y sacrificados nada menos que cuatro príncipes. El quinto integrante de tan cruenta sucesión, el príncipe Nevio Narratys, convenció a los magísteres de que pidieran la paz tras una de sus pocas victorias (comprada, se rumoreó, por Nevio con sobornos). En los acuerdos de paz Pentos se vio obligada a hacer determinadas concesiones, la más notable de las cuales era abolir la esclavitud y retirarse de la trata de esclavos.

Hoy en día siguen siendo ley en Pentos estas provisiones, aunque ciertos observadores han señalado que muchos barcos pentoshis se saltan la prohibición del comercio de esclavos anudando a sus mástiles banderas lysenas o myrienses cuando se les piden cuentas, y que dentro de la propia ciudad hay decenas de miles de «siervos libres» que aparentan tenerlo todo de esclavos salvo el nombre, ya que se les ponen collares y se les marca como a sus equivalentes de Lys, Myr y Tyrosh, y se les somete a una disciplina similarmente salvaje. Para efectos legales estos siervos son hombres y mujeres libres, con derecho a no obedecer si así lo desean, siempre y cuando no estén en deuda con sus dueños; pero dado que lo están casi todos, pues el valor de su trabajo acostumbra a ser inferior al coste de la comida, la ropa y el cobijo de que les proveen aquellos a quienes sirven, su deuda no disminuye con el tiempo, sino todo lo contrario.

Otra cláusula de los acuerdos de paz entre Braavos y Pentos limita a los pentoshis a un máximo de veinte navíos de guerra y les prohíbe recurrir a mercenarios, firmar contratos con compañías libres o mantener ejércitos aparte de la guardia de la ciudad. Es, no cabe duda, una de las razones de que en estos tiempos los pentoshis sean notablemente menos belicosos que las gentes de Tyrosh, Myr y Lys. A pesar de sus robustas murallas, Pentos suele ser considerada como la más vulnerable de las Ciudades Libres.

Por ello es por lo que sus magísteres han adoptado una actitud conciliadora no solo hacia las demás Ciudades Libres, sino también hacia los señores de los caballos dothrakis, y desde hace años hayan cultivado una precaria amistad con una serie de khals poderosos, además de colmar de espléndidos regalos y arcones llenos de oro a quien llevara al oeste del Rhoyne sus khalasares.

VOLANTIS

Entre las Nueve Ciudades Libres, las de mayor extensión, riqueza y poder son Braavos y Volantis. De hecho, existe entre ambas una extraña relación, pues en muchos aspectos son la noche y el día. Braavos ocupa el extremo norte de Essos, y Volantis el extremo sur; Volantis es la más antigua de las Ciudades Libres, y Braavos la más joven; Braavos fue fundada por esclavos, y Volantis construida encima de sus huesos; su mayor poder lo ejerce Braavos en el mar, mientras que el de Volantis destaca sobre tierra firme. Pero a pesar de todo son potencias formidables, cuyas historias han quedado profundamente marcadas por el Feudo Franco de Valyria.

Antigua y gloriosa, la Antigua Volantis —como a menudo se llama a la ciudad— se extiende por una de las cuatro desembocaduras del Rhoyne, donde vierte sus aguas en el mar Angosto el poderoso río. Los barrios con más solera se encuentran en la orilla oriental, y los más nuevos en la occidental, pero incluso las zonas más recientes de Volantis poseen muchos siglos de antigüedad. Las dos mitades de la ciudad están unidas por el Puente Largo.

El corazón de la Antigua Volantis es una ciudad dentro de la ciudad, un gigantesco laberinto de antiguos palacios, patios, torres, templos, claustros, puentes y sótanos que circunda el gran recinto ovalado de la Muralla Negra, levantada por el Feudo Franco de Valyria en el ímpetu inicial de su expansión de juventud. Con sus setenta varas de altura y un grosor que permite que circulen lado a lado seis carruajes de caballos entre sus almenas (como hacen cada año para festejar la fundación de la ciudad), esta muralla de rocadragón negra fundida, sin una sola grieta y más dura que el acero o el diamante, es mudo testimonio de los orígenes de Volantis como puesto de avanzada militar.

Solo aquel cuyo linaje se remonte a la Antigua Valyria tiene permitido residir dentro de la Muralla Negra. Ningún esclavo, liberto o extranjero puede poner el pie intramuros sin la invitación expresa de un descendiente de la Antigua Sangre.

Durante su primer siglo de existencia, Volantis era poco más que un puesto de avanzada militar establecido para proteger las fronteras del imperio valyrio, sin otros habitantes que los soldados de su guarnición. De vez en cuando aterrizaba algún señor dragón para tomar un refrigerio o reunirse con los enviados de las ciudades rhoynienses que se encontraban río arriba. Con el tiempo, sin embargo, empezaron a surgir tabernas, burdeles y establos junto a la Muralla Negra, y empezaron también a llegar barcos mercantes.

Volantis, que tenía la suerte de contar con un magnífico puerto natural y una ubicación inmejorable en la desembocadura del Rhoyne, empezó a crecer con mucha rapidez. Proliferaron en la orilla este, y en las colinas de detrás de la Muralla Negra, las viviendas, tiendas y posadas, mientras al otro lado del Rhoyne, en la ribera oeste, extranjeros, libertos, mercenarios, delincuentes y otros personajes de peor catadura levantaron su ciudad de la sombra, donde imperaban el fornicio, la embriaguez y el asesinato, y donde se mezclaban libremente eunucos, piratas, descuideros y nigromantes.

Llegó un momento en que la ciudad sin ley de la orilla oeste era hasta tal punto una sentina de crimen y depravación que los triarcas no tuvieron más remedio que hacer cruzar el Rhoyne a

sus soldados esclavos para reinstaurar el orden y algo parecido a la decencia; pero, como las fuertes mareas y las corrientes cambiantes, traicioneras, dificultaban el cruce, al cabo de unos años el triarca Vhalaso el Munífico ordenó tender un río de una orilla a la otra del Rhoyne.

Precisamente estas mareas y corrientes, sumadas a la anchura del río, convirtieron la obra en una labor épica que requirió más de cuarenta años y muchos millones de honores. El triarca Vhalaso no vivió para ver la conclusión de su iniciativa, pero una vez terminado el Puente Largo no tenía parangón, salvo el Puente del Sueño de la ciudad festiva rhoyniense de Chroyane. Con fuerza para soportar el peso de mil elefantes (o eso se dice, al menos), hoy el Puente Largo de Volantis es el más largo del mundo conocido. Lomas Pasolargo lo incluyó en la lista de las nueve maravillas fabricadas por el hombre, en su libro del mismo título.

Entre la Antigua Sangre de Volantis muchos se mantienen fieles a los viejos dioses de Valyria, pero la presencia de su fe se limita en gran parte al interior de la Muralla Negra. Fuera de ella es el dios rojo R'hllor quien goza de gran favor, sobre todo entre los esclavos y libertos de la ciudad. Dicen que el templo del Señor de la Luz de Volantis es el mayor de todo el mundo. Sostiene el archimaestre Gramyon en *Vestigios de los señores dragón* que es nada menos que tres veces más grande que el Gran Septo de Baelor. En este imponente santuario sirven tan solo esclavos, comprados en su infancia y formados como sacerdotes, prostitutas del templo o guerreros. Llevan tatuadas en la cara las llamas de su ardiente dios. Poco se sabe de los guerreros, salvo que son llamados la Mano de Fuego y que su número nunca es inferior ni superior a mil.

Durante gran parte de su historia antigua Volantis se benefició del comercio entre Valyria y los rhoynar, y así fue haciéndose más próspera y más poderosa mientras Sarhoy, la antigua y bella ciudad rhoyniense que hasta entonces había dominado el susodicho comercio, sufría la correspondiente decadencia. Era inevitable que se produjera un choque entre las dos ciudades. La larga serie de guerras que siguieron, y cuyos detalles se han narrado en otro sitio, culminó con la destrucción total de las ciudades del Rhoyne y la huida de Nymeria y sus diez mil navíos. Se ha dicho, y con razón, que a pesar de que la victoria fuera de los señores dragón de Valyria la principal beneficiaria fue Volantis. Hoy Sarhoy sigue estando en ruinas, desoladas y llenas de fantasmas, mientras Volantis, con su Puente Largo, su Muralla Negra y su enorme puerto, figura entre las mayores ciudades del mundo.







Marcas de esclavos de Volantis.

Dentro de la Muralla Negra los volantinos de la Antigua Sangre siguen recibiendo en sus antiguos palacios, con ejércitos de esclavos que les sirven en todo. Fuera se agolpan extranjeros, libertos y plebeyos de un centenar de nacionalidades. Los mercados y puertos de la urbe bullen de marinos y de mercaderes, sin contar, porque no se podría, a los esclavos: se dice que en Volantis hay cinco por cada hombre libre, desproporción numérica con la que solo pueden medirse las antiguas ciudades ghiscarias de la bahía de los Esclavos.

Existe en Volantis la costumbre de tatuarles el rostro a todos los esclavos, marca vitalicia que pregona su condición, y cuyo peso llevarán siempre encima aun cuando se les dé la libertad. Muchos son los estilos de tatuajes, y algunos desfiguran a su portador. Los soldados esclavos de Volantis llevan en la cara rayas verdes de tigre que denotan su rango; a las prostitutas se las marca con una sola lágrima bajo el ojo derecho; los esclavos que recogen el estiércol de los caballos y los elefantes están marcados con moscas; los bufones llevan rombos; los cocheros de los *hathays*, carros tirados por los pequeños elefantes propios de Volantis, están marcados con ruedas. Podríamos seguir.

Volantis es un feudo franco, y todos los terratenientes libres tienen voz en el gobierno de la ciudad. Cada año se eligen tres triarcas que administran las leyes, dirigen las flotas y los ejércitos y se reparten la gestión cotidiana de la ciudad. La elección de los triarcas dura diez días y es un proceso al mismo tiempo festivo y tumultuoso. En los últimos siglos el cargo ha estado dominado por dos facciones rivales que reciben los nombres no oficiales de tigres y elefantes.

Muchos volantinos se consideran legítimos y naturales sucesores de los señores dragón de la antigua Valyria, y desean llegar a dominar las otras Ciudades Libres y a su debido tiempo el mundo. Los tigres abogan por alcanzar este dominio mediante la guerra y la conquista, mientras que los elefantes prefieren una política de comercio y de aumento de la riqueza.

Desde entonces la elección anual, y el cargo de triarca, han estado dominados por los elefantes, la más pacífica de las facciones volantinas, pero los años de expansión bajo los tigres otorgaron a Volantis el control de una serie de ciudades secundarias, entre las que destacan las grandes «villas» fluviales de Volon Therys, Valysar y Selhorys (todas ellas más grandes y pobladas que Desembarco del Rey o Antigua). Los volantinos también controlan el Rhoyne hasta el Selhoru, uno de sus afluentes, y al oeste ejercen su dominio sobre la Costa Naranja. Estas últimas tierras están protegidas por soldados esclavos contra los señores de los caballos dothrakis, que a veces ponen a prueba las defensas volantinas, y contra las demás Ciudades Libres, que tratan de aumentar su fuerza a costa de su ciudad hermana.

Las elecciones volantinas acostumbran ser pacíficas, pero ha habido excepciones significativas. Los *Diarios* de Nysseos Qoheros contienen una referencia al triarca Horonno, que desempeñó durante cuarenta años el cargo de triarca por haber sido un gran héroe a lo largo del Siglo de Sangre. Tras su cuadragésima elección se declaró triarca vitalicio, y aunque fuera amado por los volantinos, no lo era tanto como para que permitieran que usurpase sus antigas leyes y costumbres. Poco después fue tomado preso por una turbamulta, despojado de su rango y título y hecho despedazar por elefantes de guerra.



La ejecución del triarca Horonno.

BRAAVOS

En la esquina noroccidental de Essos, donde se junta el mar de los Escalofríos con el mar Angosto, reposa en sus míticas «cien islas» la Ciudad Libre de Braavos, entre las aguas poco profundas y salobres de una laguna envuelta en nieblas.

Braavos, la más joven de las Nueve Ciudades Libres, es también la más rica, y con toda probabilidad la más poderosa. Fundada por esclavos huidos, sus humildes inicios solo tenían raíces en el deseo de libertad. Durante gran parte de su historia inicial su condición secreta hizo que apenas tuviera peso en el conjunto del mundo, pero con el tiempo creció y acabó por emerger como una potencia casi sin rival.

No hay príncipe ni rey que haga valer su autoridad en Braavos, cuyo gobierno corresponde al señor del mar, elegido entre los ciudadanos por los magísteres y claveros de la ciudad mediante un proceso tan enrevesado como arcano. Desde su gran palacio a la orilla del mar el señor tiene a sus órdenes una escuadra de navíos de guerra capaz de rivalizar con cualquier otra, y una flota mercantil cuyos cascos y velas morados se han convertido en una estampa habitual a lo largo y ancho del mundo conocido.

Fundaron Braavos fugitivos de una gran comitiva de barcos de esclavos que había zarpado de Valyria con rumbo a una colonia establecida poco tiempo atrás en Sothoryos. En cruenta rebelión, los fugitivos se adueñaron de los barcos que los transportaban y huyeron a «los últimos confines de la tierra» para escapar de sus antiguos dueños. Sabedores de que los perseguirían, se apartaron de su destino inicial y en vez de navegar hacia el sur lo hicieron hacia el norte, buscando refugio lo más lejos posible de Valyria y su venganza. Según las historias braavosis, un grupo de esclavas de las remotas tierras de los Jogos Nhai profetizaron dónde hallarían cobijo: en una lejana laguna, tras un muro de montes cubiertos de pinos y rocas marinas, donde la frecuencia de las nieblas ayudaría a esconder a los refugiados de los ojos de los señores dragón que los sobrevolasen. Y así resultó ser. Estas mujeres eran sacerdotisas, bardos lunares de nombre, y a día de hoy el templo de los Bardos Lunares es el mayor de todo Braavos.

Dado que los fugitivos procedían de múltiples tierras, y profesaban fes diversas, los fundadores de Braavos crearon un lugar en el que se rindiera el debido culto a todos los dioses, y decretaron que ninguno fuera puesto por encima de los otros. Se trataba de un pueblo diverso, en el que se encontraban ándalos, gentes de las islas del Verano, ghiscarios, naathis, rhoynar, ibbeneses, sarnoris e incluso morosos y delincuentes de pura sangre valyria. Algunos habían recibido instrucción en las armas para ser guardias y soldados esclavos; otros eran esclavos de cama, cuyo arte consistía en dar placer. Había entre ellos muchos tipos de esclavos domésticos: tutores, niñeras, cocineros, mozos de cuadra, mayordomos… Otros eran artesanos cualificados: carpinteros, armeros, picapedreros, tejedores… Algunos eran pescadores, y otros peones de campo; algunos esclavos de galera, y muchos simples jornaleros. Los nuevos libertos hablaban muchos idiomas, y por eso el de sus últimos dueños (valyrios) se convirtió en su lengua común.

Y, como se habían jugado la vida en nombre de la libertad, las madres y los padres de la nueva ciudad juraron que en Braavos jamás sería esclavo o siervo ningún hombre, mujer o niño. Se trata de la Primera Ley de Braavos, grabada en piedra sobre el arco que cruza el canal Largo. Desde aquel día los señores del mar de Braavos se han enfrentado a la esclavitud en todas sus formas, y han librado muchas guerras contra los esclavistas y sus aliados.

A primera vista la laguna que amparó a los fugitivos parecía una gris e inhóspita extensión de ciénagas, bajíos y marismas de sal, pero estaba bien oculta por islas y arrecifes, y a menudo la niebla impedía su visión incluso desde el aire. Por si no fuera bastante, sus aguas salobres abundaban en toda suerte de peces y mariscos, las islas estaban densamente arboladas, y cerca, en tierra firme, se podía encontrar hierro, estaño, plomo, pizarra y otros materiales útiles. Lo más crucial de todo, sin embargo, era el ser la laguna un sitio aislado y poco visitado; y es que, aunque los esclavos evadidos estuvieran cansados de huir, lo que más temían era ser capturados

de nuevo.

Braavos creció y prosperó sin que la descubrieran. Por las islas bajas se multiplicaron las granjas, las casas y los templos, mientras los pescadores sacaban partido de la prodigalidad de la vasta laguna y los mares aledaños. Entre los mariscos que descubrieron los braavosis había una caracola de mar emparentada con la que tanta fama y riqueza diera a Tyrosh. De esta caracola se extraía un tinte de color morado oscuro. Para cambiar el aspecto de sus barcos robados, los capitanes braavosis teñían las velas de este color cada vez que navegaban fuera de la laguna. Procurando en lo posible no cruzarse con navíos valyrios, ni acercarse a sus ciudades, los braavosis empezaron a comerciar primero con Ib y luego con los Siete Reinos. Durante largo tiempo, sin embargo, las naves mercantes llevaban falsas cartas de navegación, y recurrían a engaños ingeniosos siempre que se les preguntaba por su puerto de origen. Así, durante más de un siglo, Braavos fue conocida como la Ciudad Secreta.



El Titán de Braavos.



El Banco de Hierro de Braavos

Hoy en día, Braavos es uno de los puertos más grandes del mundo y recibe naves mercantes de todas partes de todas las naciones (excepto las esclavistas). Dentro de la enrome laguna, las naves Braavosi atracan en el magnífico Puerto Púrpura, ubicado cerca del Palacio del Señor del Mar. Otras embarcaciones deben usar el Puerto del Trapero, un puerto más mísero y tosco en todos los sentidos. Aun así, hay tanta riqueza en Braavos que las naves llegan para comerciar desde tan lejos como Qarth o las Islas del Verano. Braavos también es hogar de uno de los bancos más poderosos del mundo, cuyos orígenes se remontan a los inicios de la ciudad, cuando algunos de los fugitivos decidieron esconder todos sus objetos de valor en una mina de hierro abandonada, para mantenerlos a salvo de los ladrones y piratas. A medida que la ciudad crecía y prosperaba, los conductos y cámaras de la mina empezaron a llenarse. En vez de dejar su tesoro bajo tierra, los Braavosi más adinerados empezaron a realizar préstamos a sus hermanos menos afortunados.

Nació así el Banco de Hierro de Braavos, cuyo nombre (malo, en boca de algunos) llega ya a todos los rincones del mundo conocido. Son innumerables los reyes, príncipes, arcontes, triarcas y mercaderes que vienen desde los confines de la tierra para obtener un préstamo de las cámaras del Banco de Hierro, profusamente vigiladas.

Dicen que el Banco de Hierro siempre se cobra sus deudas. El insensato que tome algo prestado a los braavosis y no salde su deuda tendrá a menudo motivos de arrepentimiento, pues se sabe que el Banco ha derrocado a señores y príncipes, y corre también el rumor de que en caso de no poder hacerlo les manda a un asesino (aunque es algo que nunca ha sido demostrado concluyentemente).

Braavos es una ciudad construida sobre el barro y la arena, y donde nunca se está a más de unos pocos codos del agua. Hay quien dice que la ciudad posee más canales que calles. Es una

exageración, pero no puede negarse que la manera más rápida de circular por ella es sobre el agua, en una de los miles de barcas de serpiente que surcan los canales, y no a pie por el laberinto de calles, pasajes y puentes. Por todo Braavos se ven albercas y fuentes que celebran los vínculos de la ciudad con el mar y con las «murallas de madera» que la defienden. Las aguas salobres de la laguna que rodea las «cien islas» han sido el origen de gran parte de la riqueza inicial de la ciudad, en forma de ostras, anguilas, cangrejos, almejas, rayas y muchos tipos de peces.

Los orígenes del Banco de Hierro, del archimaestre Matthar, brinda una de las descripciones más pormenorizadas de la historia y los negocios del banco, en la medida en que se pueden descubrir, ya que el banco es famoso por su discreción y secretismo. Explica Matthar que los fundadores del Banco de Hierro eran veintitrés, dieciséis varones y siete mujeres, cada uno de los cuales poseía una llave de las grandes cámaras subterráneas del banco. Sus descendientes, cuyo número supera hoy el millar, reciben todavía el nombre de claveros, a pesar de que las llaves que ostentan con orgullo en días señalados son ya puramente ceremoniales. Algunas de las familias fundadoras de Braavos han declinado con el paso de los siglos, y unas pocas han perdido del todo su riqueza, pero incluso las más míseras se aferran todavía a sus llaves y a los honores que comportan.

No son solo los claveros, sin embargo, quienes gobiernan el Banco de Hierro. Algunas de las familias más ricas y poderosas de la Braavos actual tienen un origen más reciente, pero sus cabezas poseen títulos del banco, asisten a sus consejos secretos y tienen voz en la selección de sus administradores. En Braavos, como han observado muchos extranjeros, cuentan más las monedas de oro que las llaves de hierro. Los enviados del banco recorren el mundo en barcos que a menudo pertenecen a la propia institución, y con ellos tratan casi como iguales mercaderes, señores y hasta reyes.



El barrio de los templos de Braavos.

Sin embargo, las mismas aguas que nutren y protegen a Braavos la ponen también en peligro, pues hace ya dos siglos que se observa claramente que algunas de las islas de la ciudad

se están hundiendo bajo el peso de los edificios que ahora las cubren. De hecho la parte más antigua de la ciudad, justo al norte del puerto del Trapero, ya se ha hundido, y ahora se conoce como la Ciudad Ahogada. Aun así todavía quedan unos cuantos braavosis, de la más pobre extracción, que viven en las torres y los pisos altos de sus edificios medio sumergidos.

Braavos es una ciudad nombrada por su arquitectura: el vasto palacio del señor del mar, con su espléndida colección de extraños animales y aves de todo el mundo, el imponente palacio de justicia, el enorme templo de los Bardos Lunares, el acueducto al que pusieron los braavosis el nombre de río de agua dulce, y que trae de tierra firme un agua potable harto necesaria (pues la de los canales es salobre y turbia, y sabe demasiado mal para beberla, debido a la basura que a ella arrojan los habitantes de la ciudad), las torres de los claveros y de las familias nobles y la Casa de las Manos Rojas, un gran hospicio y centro de curación. Dentro de estas nobles construcciones, y entre ellas, se halla un sinfín de tiendas, burdeles, posadas, cervecerías, casas gremiales y depósitos de mercaderes. Por las calles y los puentes se suceden las estatuas de señores del mar, legisladores, navegantes, guerreros e incluso poetas, bardos y cortesanas de otros tiempos.

También llega muy lejos la fama de los templos de Braavos, algunos de los cuales son verdaderas maravillas, dignas de contemplación. El más importante es el de los Bardos Lunares, pues los braavosis, como ya hemos referido antes, sienten especial reverencia por esta figura. Casi igual de venerado es el Padre de las Aguas, cuyo acuático templo se reconstruye cada año los días de su fiesta. Un gran templo tiene también en Braavos el Señor de la Luz, R'hllor el Rojo, cuyos fieles se han vuelto cada vez más numerosos en los últimos cien años.

Descendientes de cien pueblos distintos, los braavosis rinden culto a otros tantos dioses. A los más importantes se les dedica un templo propio, pero en lo más profundo de la ciudad se encuentra la isla de los Dioses, donde tiene su templo hasta el menor de ellos. El Septo más allá del Mar y sus septones y septas ofrecen a diario ceremonias de culto a los Siete para los marineros que han bajado de los barcos llegados de los Siete Reinos para comerciar.

Muchas son las cortesanas de Braavos celebradas en canciones y relatos, y unas pocas han llegado incluso a ser inmortalizadas en bronce o en mármol. En los Siete Reinos las más ilustres y a la vez las de peor fama son las Perlas Negras. La primera mujer que llevó ese nombre fue la capitana y reina pirata Bellegere Otherys, que reinó brevemente como una de las nueve amantes del rey Aegon IV Targaryen, a quien dio una hija bastarda, Bellenora, la segunda Perla Negra, cortesana aclamada por los bardos de su tiempo como la más bella mujer de todo el mundo. También sus descendientes fueron cortesanas; a cada una de ellas se le conoció en su momento como la Perla Negra, y todas han llevado en sus venas algo de la sangre del dragón.

En Braavos pueden sentarse juntos hombres y mujeres de los más diversos lugares de la

tierra, comiendo, bebiendo y contándose historias, como llevan haciéndolo cientos de años. Todos, se dice, son bienvenidos en la Ciudad Secreta.

Hay que decir también que las cortesanas de Braavos gozan de fama en todo el mundo, pero que todas son mujeres libres, a diferencia de las más afamadas beldades de los jardines de placer de Lys o de los burdeles de Volantis. Sus artes no se limitan al dormitorio; son su ingenio y su porte los que hacen de ellas mujeres tan buscadas por los más ricos mercaderes, los más valientes capitanes y los más distinguidos visitantes. Sus favores son buscados por claveros, señores y príncipes. Las cortesanas más famosas adoptan nombres poéticos que acrecientan su encanto y su misterio. Los bardos se disputan su protección, y los braavosis de fina espada se baten a menudo en duelo hasta la muerte en nombre de una cortesana.

La destreza con la espada de los braavosis de la Ciudad Secreta es tan célebre como la hermosura de sus cortesanas. Sin apenas armadura, y manejando espadas finas y puntiagudas que pesan mucho menos que los espadones de los Siete Reinos, estos guerreros de la calle practican un estilo de lucha veloz y mortífero. Los mejores se hacen llamar danzarines del agua, por su costumbre de batirse en duelo en el estanque de la Luna, junto al palacio del señor del mar; se dice que los verdaderos danzarines del agua son capaces de luchar y matar sobre la superficie del estanque sin turbar su superficie.

Pilman de Lannisport, capitán de navío, legó a la Ciudadela la descripción de un duelo entre danzarines del agua. Es cierto, nos dice, que parecen rozar apenas la superficie, pero es una ilusión debida a la oscuridad, ya que siempre se baten en duelo por la noche. Aun así, el capitán aseguraba no haber visto nunca nada comparable en gracia ni en destreza.



Las monedas de los Hombres sin Rostro de Braavos (anverso y reverso).

Entre los braavosis y los danzarines del agua pueden encontrarse muchos espadachines letales, pero por tradición el mejor de todos ellos es el Primera Espada, que tiene a su mando la guardia personal del señor del mar y protege su persona en todos los actos públicos. Una vez elegidos, los señores del mar lo son hasta la muerte, y es inevitable que haya siempre quien desee acelerar esta última para que se produzca un cambio de política. A lo largo de los siglos los Primeras Espadas han librado muchos duelos famosos, han participado en una docena de guerras y han salvado la vida a decenas de señores del mar, para bien y para mal.

Ningún panorama de Braavos quedaría completo sin la mención de los Hombres sin Rostro. Envuelta en misterios y rumores, esta sociedad secreta de asesinos tiene fama de ser más antigua que la propia Braavos, con raíces que se remontan a Valyria en el apogeo de su gloria. Poco es, sin embargo, lo que de cierto se conoce sobre estos asesinos.

Más allá de las Ciudades Libres

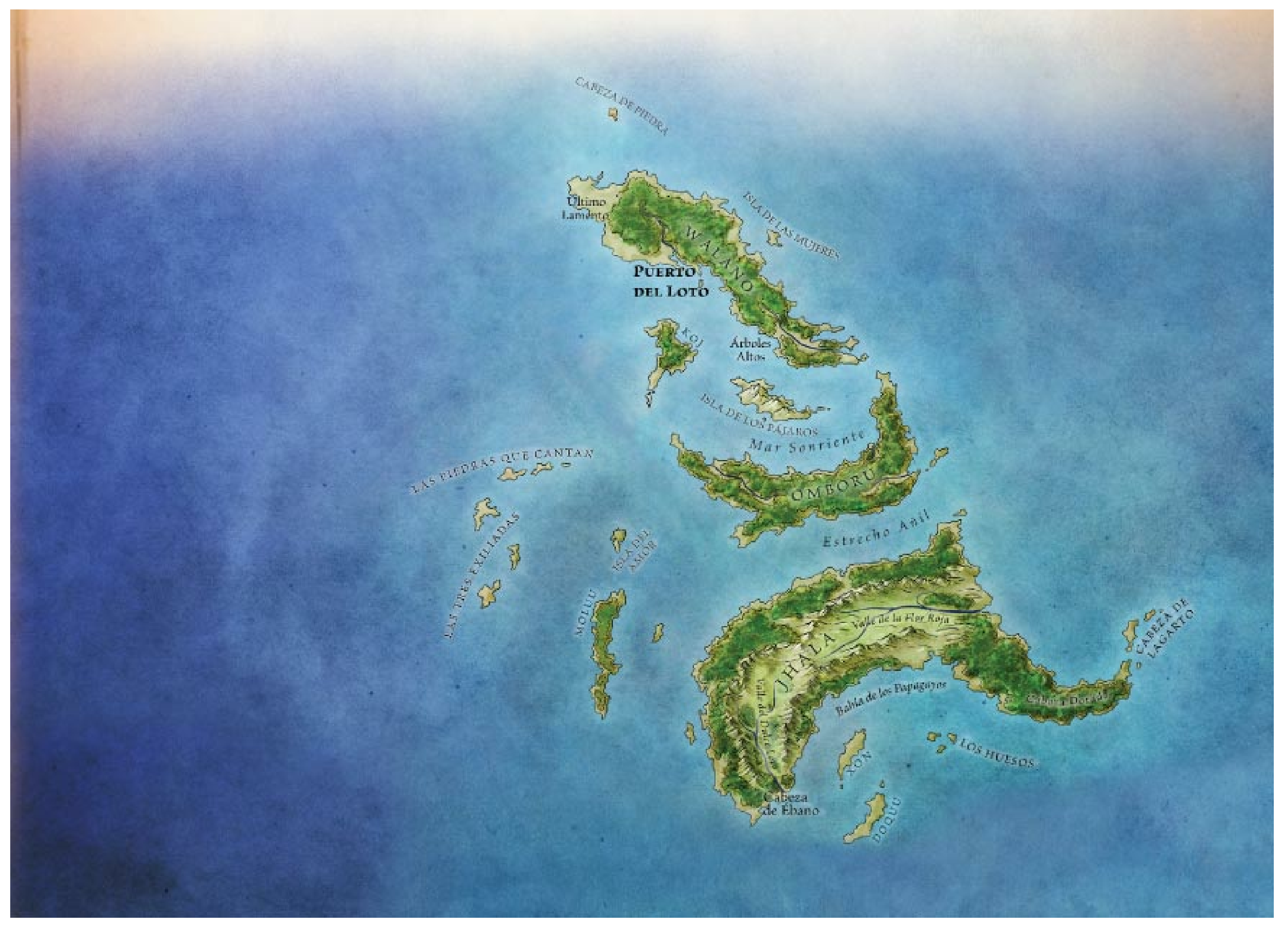
¿CONOCEMOS TODOS LOS territorios y todos los pueblos que existen en el mundo? No, sin duda. Nuestros mapas tienen sus limitaciones, e incluso los mejores suscitan tantas preguntas como respuestas aportan sobre las lejanas tierras del oriente, con demasiados espacios en blanco cuando nuestro conocimiento es nulo. Sin embargo, aun así, podría ser provechoso analizar lo que sí sabemos de tales lugares, a pesar de que su comercio con los Siete Reinos sea, por decirlo de algún modo, escaso, en comparación con el de las Ciudades Libres.

LAS ISLAS DEL VERANO

Al sur de Poniente, acunadas por las profundas aguas azules del mar del Verano, las islas del Verano gozan del calor del sol meridional. Este verde archipiélago está compuesto por más de cincuenta islas, tan pequeñas muchas de ellas que se podrían recorrer en una hora. En cambio, Jhala, la mayor, mide doscientas leguas de punta a punta, y al pie de sus altas y verdes montañas se extienden grandes bosques, selvas húmedas, playas de arena verde y negra, ríos caudalosos infestados de monstruosos cocodrilos, y fértiles valles. En cuanto a Walano y Omburu, pese a no ser ni la mitad de grandes que Jhala superan en tamaño a la suma de todos los Peldaños de Piedra. En estas tres islas viven más de nueve décimas partes de los habitantes del archipiélago.

Mil especies distintas de flores cubren con su manto las islas del Verano y saturan sus aires de perfumes. Los árboles están colmados de exóticas frutas, y por el cielo revolotean miles de aves de colores vivos, con cuyo plumaje confeccionan los isleños sus magníficas capas. Bajo el verde dosel de las selvas tropicales acechan panteras manchadas mayores que cualquier león, y escuálidas manadas de lobos rojos. Arriba, en las ramas de los árboles, se mecen tribus de monos. Abundan también los grandes simios: los «viejos rojos» de Omburu, los pieles plateadas de los montes de Jhala y los merodeadores nocturnos de Walano.

Los habitantes de las islas del Verano son morenos, de pelo y ojos negros, y una piel marrón como la teca o negra como el azabache pulido. Buena parte de la historia de que se tiene constancia la han pasado aislados del resto de la humanidad. En sus primeros mapas, según aparecen tallados en los famosos Árboles Parlantes de Árboles Altos, no se observan otras tierras que las propias islas, rodeadas por un gran océano que abarca todo el mundo. Como isleños que son, navegan los mares desde el alba de los tiempos, primero en botes de cuero con remos y después en naves de mayor tamaño, dotadas de velas de cáñamo, pero pocos llegaban a perder de vista sus costas, y los que navegaban más allá del horizonte no siempre regresaban.



Las islas del Verano.

El primer contacto documentado entre las islas del Verano y el resto del mundo tuvo lugar durante el apogeo del Antiguo Imperio de Ghis. Un navío mercante ghiscario avistó tierra en Walano tras ser apartado de su rumbo por una tempestad, pero huyó despavorido al ver a los autóctonos, a quienes los ghiscarios confundieron con demonios de pieles requemadas por los fuegos del infierno. A partir de entonces los marinos ghiscarios evitaron sistemáticamente la isla de los Demonios, como bautizaron Walano en sus cartas de navegación. Poco sospechaban de la existencia de Omburu, Jhala y las islas menores.

Este contacto tuvo un profundo efecto en los isleños, como demostración de que había otros pueblos más allá de las olas. Despertada su curiosidad (y su codicia), los príncipes de las islas empezaron a construir embarcaciones más grandes y fuertes que pudieran transportar las provisiones necesarias para navegar grandes distancias sin sucumbir ni a la peor de las tormentas. El más importante de estos armadores fue Malthar Xaq, un príncipe de la pequeña isla de Koj, a quien se recuerda actualmente como Malthar el Jinete de los Vientos y Malthar el Cartógrafo.

Lomas Pasolargo, que en su búsqueda de maravillas visitó las islas del Verano, refiere que los sabios de estas últimas aseguraban que en tiempos de sus antepasados habían llegado a las costas occidentales de Sothoryos y habían fundado ciudades, pero que las habían asaltado y destruido las mismas fuerzas que más tarde arrasarían con los asentamientos ghiscarios y valyrios de tan peligroso continente. Los archivos de la Ciudadela conservan algunas crónicas antiguas de Valyria, pero en ninguna se habla de estas supuestas ciudades, y hay maestres que ponen en duda la veracidad de tales afirmaciones.

Con la salida al mar de los grandes navíos por orden de Malthar y de otros príncipes dio inicio una nueva era de la exploración y del comercio. Fueron muchos, pero no mayoría, los que no volvieron. Naath, las islas del Basilisco, las costas septentrionales de Sothoryos y las meridionales tanto de Poniente como de Essos recibieron su visita, y en menos de medio siglo ya se había creado un próspero comercio entre las islas del Verano y el Feudo Franco de Valyria. Las islas carecían de hierro, de estaño y de otros metales, pero eran ricas en piedras preciosas (esmeraldas, rubíes y zafiros, así como toda clase de perlas), especias (nuez moscada, canela, pimienta) y maderas nobles. Entre los señores dragón se pusieron de moda los monos, los cachorros de pantera y los papagayos. También había mucha demanda de árbol de sangre, ébano, caoba, palo morado, majagua, ciruelillo, palo de oro, marfil rosa y otras maderas raras y preciosas, así como de vino de palma, frutas y plumas.

Los valyrios también ofrecían oro a cambio de esclavos. Eran los isleños, y siguen siendo, gentes bien parecidas, altas, fuertes, gráciles y de entendimiento rápido, cualidades que atrajeron a piratas y tratantes de esclavos de Valyria, de las islas del Basilisco y del Antiguo Ghis. Grandes males nacieron de las incursiones que hicieron en las aldeas para llevarse cautivos a sus habitantes. Este comercio lo instigaron por un tiempo los propios príncipes de las islas al vender como esclavos a los enemigos que caían prisioneros.

Hijos del Verano, del maestre Gallard, sigue siendo una de las principales fuentes sobre la historia de las islas del Verano, la cual, oscurecida antaño por el hecho de que tantos relatos estuvieran plasmados en versos de gran formalismo y complicación, se ha aclarado en gran medida gracias a los exhaustivos esfuerzos del susodicho maestre; y aunque queden en pie algunas controversias —ejemplo de las cuales sería que Mollo ponga en duda la cronología de los primeros príncipes de Walano por Gallard—, no ha aparecido aún mejor obra sobre el tema.

Las historias grabadas en los Árboles Parlantes explican que estos «Años de Vergüenza» se

prolongaron por espacio de dos siglos, hasta que una guerrera de nombre Xanda Qo, princesa del valle del Dulce Loto (esclava ella misma por un tiempo), unificó todas las islas bajo su autoridad y puso coto a esta práctica.

Dado que en las islas era escaso y caro el hierro, no se conocía mucho la armadura, y de poco habían servido contra el acero y las hachas de los tratantes de esclavos las lanzas tradicionales entre los isleños, fuesen largas para arrojar o más cortas, como de mano. La solución de Xanda Qo fue armar a sus marinos con largos arcos de palo de oro (madera que solo se encontraba en Jhala y Omburu), muy superiores en alcance a los curvos de asta y nervios que llevaban los tratantes de esclavos, y capaces de lanzar con fuerza suficiente una flecha de una vara para perforar la malla y el cuero hervido, e incluso el acero de buena calidad.



Una nave cisne de las islas del Verano.

Para que sus arqueros dispusieran de una plataforma sólida desde la cual pudieran preparar y efectuar el tiro, Xanda Qo construyó barcos de un tamaño nunca antes visto en el mar del Verano; eran navíos altos y esbeltos, de un diseño tan ingenioso que no necesitaban un solo clavo, y protegidos a menudo con maderas raras de las islas, que endurecidas mediante artes mágicas hacían resquebrajarse los esperones de los barcos esclavistas al chocar con sus costados. No menos rápidos que fuertes, los barcos de Xanda Qo ostentaban proas altas y curvadas en forma de ave o de animal, las cuales, por su similitud con el cuello de un cisne, les valieron el apelativo de «nave cisne». Hizo falta casi toda una generación, pero finalmente los isleños, dirigidos por la hija (y, llegado el momento, la sucesora) de la princesa Xanda, Chatana Qo, la Flecha de Jhahar, acabaron por llevarse la victoria en las que dieron en llamarse Guerras de los Esclavos. A pesar de que la unidad de las islas no sobrevivió a su reinado (debido a que la Flecha no acertó en su matrimonio, ni gobernó tan bien como había luchado), todavía hoy los tratantes de esclavos huyen al ver naves cisne, pues se sabe que en cada uno de estos nobles navíos va una reserva de mortíferos arqueros armados con arcos de palo de oro. Los arqueros (y arqueras) de las islas del Verano siguen siendo tenidos por los mejores de todo el mundo, y no hay arco

común capaz de rivalizar con los suyos, pues desde las Guerras de los Esclavos los príncipes de las islas prohíben exportar palo de oro. Solo los arcos de huesodragón han dado muestras de poder superarlos, y de ellos pocos hay.

Se tiene constancia de algunos isleños que, deseosos de ver mundo, han entrado al servicio de extranjeros como arqueros y marinos mercenarios. Otros se han unido a los piratas de las islas del Basilisco, y alguno ha habido entre ellos que ha adquirido oscuro renombre como capitán cuyas hazañas se cuentan con temor en puertos tan lejanos como Qarth y Antigua. Los isleños del Verano han llegado muy alto en el seno de las compañías libres de las Tierras de la Discordia, como guardias en los séquitos de príncipes mercaderes de las Ciudades Libres o como luchadores en los reñideros de ciudades de esclavos como Astapor, Yunkai y Meereen, pero a pesar del indudable dominio de las armas que pueden exhibir personalmente, como pueblo no son nada belicosos.

No han invadido jamás una sola de las tierras que hay más allá de sus costas, ni han intentado conquistar a ningún pueblo extranjero. Sus grandes naves cisne navegan a mayor distancia y con mayor rapidez que las embarcaciones de cualquier otra nación, hasta los mismos confines de la tierra, pero los príncipes de las islas del Verano carecen de navíos de guerra propiamente dichos, y a la conquista parecen preferirle el comercio y la exploración.

En el transcurso de su larga historia, las islas del Verano solo han estado unidas bajo un solo gobernante media docena de veces, ninguna de las cuales ha durado mucho. Hoy cada una de las islas menores tiene su propio gobernante, que en la lengua común recibe el título de príncipe o princesa, y en las mayores (Jhala, Omburu y Walano) a menudo rivalizan varios príncipes.

A pesar de esto último, se trata a grandes rasgos de un lugar apacible. Las guerras que se libran tienen mucho de rituales, con batallas parecidas a los combates cuerpo a cuerpo de los torneos, en los que se enfrentan grupos de guerreros en campos de batalla elegidos y consagrados de antemano, y en las fechas que de mejor agüero les parezcan a sus sacerdotes. Combaten con lanzas, hondas y escudos de madera, como sus ancestros de hace cinco mil años; los arcos de palo de oro y las lanzas de más de una vara que empuñan sus arqueros en la batalla contra los enemigos del otro lado del mar jamás son usadas contra su propio pueblo, ya que lo prohíben los dioses.

LAS OTRAS ISLAS DEL VERANO

Aunque el archipiélago esté dominado por Jhala, Walano y Omburu, vale la pena mencionar algunas de las islas más pequeñas:

LAS PIEDRAS QUE CANTAN, al oeste de las islas principales, abundan en picos escarpados y tan llenos de agujeros y de túneles que cuando sopla el viento emiten una extraña música. Los habitantes de las Piedras saben de dónde sopla el viento por las notas de su canto. Nadie sabe de cierto si a estas piedras las enseñaron a cantar los dioses o los

hombres.

CABEZA DE PIEDRA, la isla más septentrional del archipiélago, es manifiestamente obra del ser humano; en la cara norte de esta roca circundada por las aguas está labrada la severa efigie de algún dios olvidado que contempla ceñudo los mares. Es el último rostro que ven los isleños al zarpar rumbo al norte, hacia Poniente.

KOJ, DONDE VIVIÓ ANTAÑO MALTHAR EL CARTÓGRAFO, aún puede ufanarse de tener los mejores astilleros de todo el archipiélago. Tres cuartas partes de las célebres naves cisne de los isleños se arman en Koj, y el Palacio de las Perlas, residencia de la princesa de Koj, es famosa por su colección de cartas de navegación y mapas.

ABULU, ISLA PEQUEÑA Y DESOLADA AL NORESTE DE WALANO, fue por más de dos años la morada de Nymeria y de sus gentes. Los príncipes de las islas no quisieron que se estableciese en las más grandes por miedo a despertar las iras de Valyria. Dado que la mayoría de los seguidores de Nymeria eran mujeres, Abalu recibió el nombre, que conserva, de isla de las Mujeres. Las enfemedades, el hambre y las incursiones de los tratantes de esclavos provocaron el desgaste de los rhoynar, hasta que Nymeria zarpó de nuevo con sus diez mil navíos en busca de otro refugio. Unos pocos miles de sus seguidores optaron sin embargo por quedarse, y sus descendientes viven aún en la isla de las Mujeres.

En las islas del Verano las guerras rara vez duran más de un solo día, y solo perjudican a los propios guerreros. No se destruyen cosechas, ni se incendian casas, ni se pillan ciudades, ni se hace daño a los niños, ni se viola a las mujeres (a pesar de que a menudo hay guerreras que luchan junto a los hombres en la línea de batalla). Ni tan siquiera los príncipes vencidos sufren muerte o desfiguramiento, si bien deben abandonar sus casas y palacios para pasar en el exilio el resto de sus días.

La mayor en tamaño de las islas del Verano es Jhala, pero en población lo es Walano, que es donde se encuentra Último Lamento, con su gran puerto, su adormecida Punta Loto y la población de Árboles Altos, donde sacerdotisas con mantos de plumas graban canciones y relatos en los troncos de los inmensos árboles torre que dan sombra a la ciudad, manchándola de sol. En estos árboles parlantes puede ser leída la historia completa de los isleños, así como los mandamientos de sus múltiples dioses y las leyes que rigen su vida.

En las islas del Verano reciben culto una veintena de dioses, unos más grandes que los otros, pero se muestra especial reverencia al dios y la diosa del amor, la belleza y la fertilidad. Para estas deidades es sagrada la única del macho y la hembra; creen los isleños que juntándose en este acto de adoración los hombres y las mujeres honran a los dioses que los crearon, y es obligación de todos los isleños, más allá de su sexo y de su cuna, permanecer un tiempo en los templos del amor que se reparten por las islas, compartiendo sus cuerpos con quien pueda desearlos.

La mayoría no sirve más de un año a los dioses, excepto quienes son considerados como los

más bellos, compasivos y hábiles, que permanecen en los templos. Quizá en Braavos los llamaran cortesanos, y en Desembarco del Rey no se los tuviera por más que simples furcias, pero en Jhala, Walano, Omburu y el resto de las islas, estos sacerdotes y sacerdotisas gozan de gran estima, pues son tierras donde dar placer carnal se considera un arte tan digno de respeto como la música, la escultura o la danza.

Hoy en día es habitual ver isleños del Verano en Antigua y Desembarco del Rey, y las naves cisne surcan todos los mares de la tierra, con sus velas henchidas como nubes. Sus capitanes, navegantes audaces, desprecian el cabotaje tan practicado por los demás marinos, y se lanzan con arrojo a mar abierto, perdiendo de vista la tierra. Existen indicios de que los exploradores de Koj podrían haber cartografiado las costas occidentales de Sothoryos hasta donde se acaba el mundo por abajo, y descubierto extrañas tierras y pueblos todavía más extraños muy al sur, o allende las inacabables aguas del mar Angosto, pero solo los príncipes de las islas, y los capitanes que están a su servicio, saben lo que hay de cierto en estas narraciones.

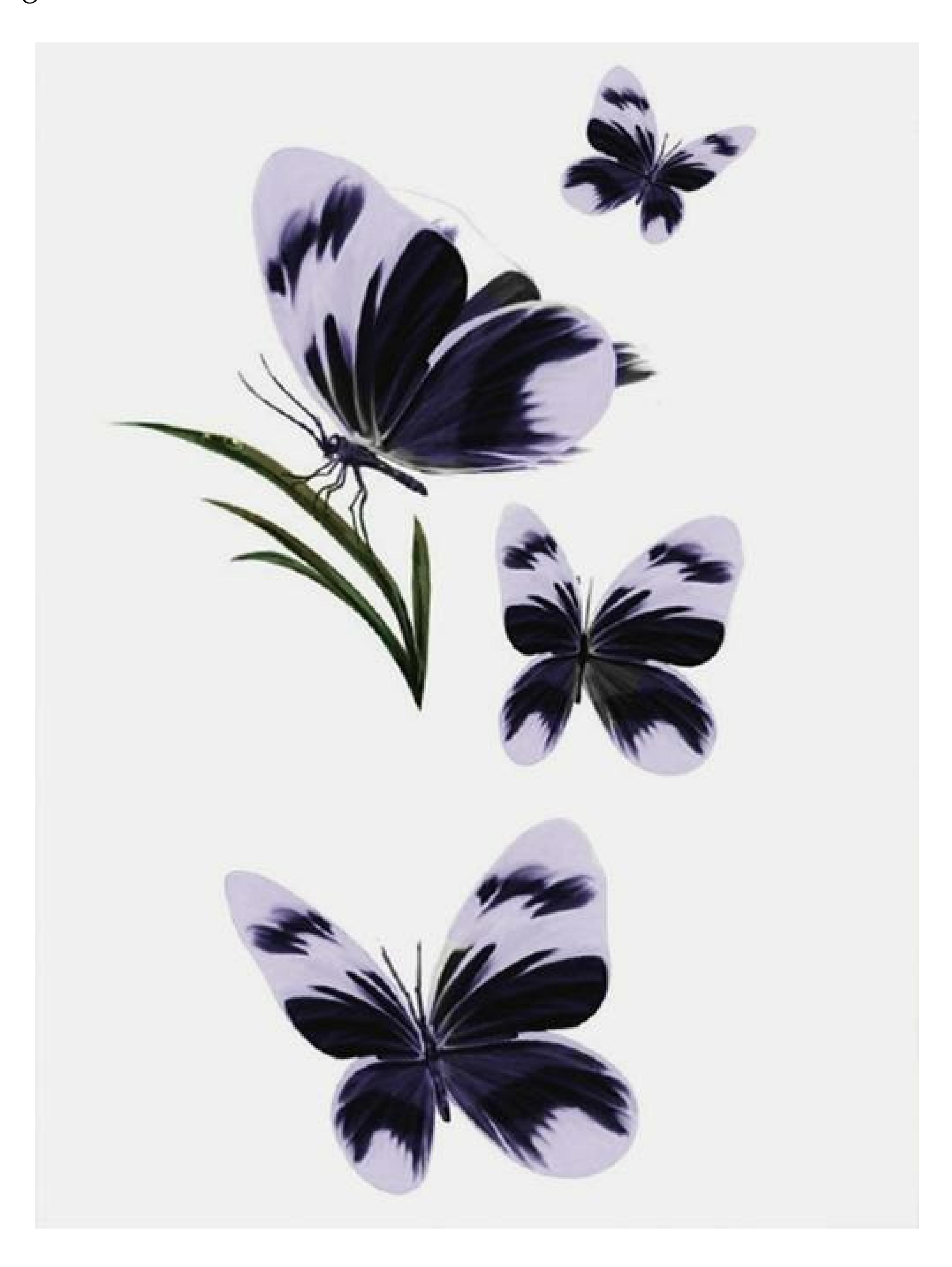


Culto en un templo del amor de una isla del Verano.

NAATH

Al noroeste de Sothoryos, en el mar del Verano, se halla la misteriosa isla de Naath, conocida por los antiguos como la de las Mariposas. Los nativos de esta isla son una raza hermosa y apacible, de rostros redondos y chatos, tez morena y grandes y dulces ojos de color ámbar, que a menudo presentan manchas doradas. El Pueblo Pacífico llaman los navegantes a los naathis, debido a que no están dispuestos a luchar ni siquiera en defensa de sus casas y personas. Los

naathis no matan ni siquiera animales del campo y de los bosques; no comen carne, sino fruta, y no practican la guerra, sino la música.



Las mariposas de Naath

El dios de Naath se llama el Señor de la Armonía y se le representa como un gigante barbudo y desnudo que sonríe y es atendido por esbeltas doncellas con alas de mariposa. Por toda la isla revolotean cien variedades de mariposas, a las que los naathis veneran como mensajeras del Señor y protectoras de su pueblo. Algo de verdad podría haber en estas leyendas, pues si bien la mansedumbre de los naathis parece predisponer su isla a la conquista, los extranjeros llegados de otras tierras no viven mucho tiempo en la isla.

Los ghiscarios se apoderaron tres veces de ella en tiempos del Antiguo Imperio. Los valyrios erigieron un fuerte cuyos muros de rocadragón fundida siguen en pie. Una compañía de aventureros volantinos construyó una villa comercial con su empalizada de madera y sus

rediles para esclavos.

No podría contarse cuántas veces han desembarcado en Naath corsarios de las islas del Basilisco. Y sin embargo no sobrevivió ninguno de estos invasores, y los naathis aseguran que en ningún caso duraron más de un año, debido a que en el aire de esta hermosa isla acecha algún humor maligno al que pronto sucumben todos los que permanecen demasiado tiempo en ella.

El primer síntoma del morbo es fiebre, seguida por espasmos dolorosos que hace que las víctimas parezcan bailar sin control. En la última fase los afligidos sudan sangre y se les cae la carne de los huesos.

Al parecer la enfermedad no afecta a los naathis. El archimaestre Ebrose, autor de un estudio sobre todas las versiones que corren acerca de la enfermedad, es del parecer de que la propagan las mariposas que tanto venera el Pueblo Pacífico. Por eso se le llama a menudo fiebre de las mariposas. Hay quien cree que solo la contagia una especie concreta de mariposa (y Ebrose se inclina por una grande, blanca y negra, con alas del tamaño de las manos de un hombre), pero no pasa de ser una simple conjetura.

Independientemente de que las mariposas de Naath sean servidoras del Señor de la Armonía o meros y comunes insectos, como sus primas de los Siete Reinos, es muy posible que los naathis no yerren en considerarlas sus guardianas.

Es triste decirlo, pero los corsarios que merodean por los mares cerca de Naath averiguaron tiempo ha que el riesgo de morir de fiebre de la mariposa era bajo, a condición de no permanecer más de unas horas en la isla, y todavía más bajo si solo desembarcaban de noche, pues las mariposas son seres diurnos, amantes del rocío matinal y del sol de la tarde. Por eso los tratantes de esclavos de las islas del Basilisco caen a menudo sobre Naath al amparo de la oscuridad nocturna para llevarse aldeas enteras a la servitud. El Pueblo Pacífico, según se dice, es siempre bien pagado, gracias a que su inteligencia está a la par de su dulzura, su agradable aspecto y su prontitud en aprender a obedecer. Cuentan que en Lys hay una casa de mancebía famosa por sus chicas naathis, las cuales llevan faldas diáfanas de seda y se adornan con alas de mariposa pintadas con colores vivos.

Estas incursiones se han vuelto tan frecuentes desde el Siglo de Sangre que el Pueblo Pacífico ha abandonado en gran medida sus propias costas para establecerse en los montes y los bosques, donde es más difícil encontrarlos; de ahí que la artesanía fina, las sedas relucientes y los vinos delicadamente especiados de la isla de las Mariposas se vean cada vez menos en los mercados de los Siete Reinos y las Nueve Ciudades Libres.

LAS ISLAS DEL BASILISCO

Nada hay más distinto de Naath que la larga cadena de islas que la siguen por el oriente, y que se conocen como las del Basilisco. Así llamadas por los feroces animales de que antiguamente estaban infestadas, las islas del Basilisco son desde hace largos siglos la purulenta llaga del mar del Verano, habitadas tan solo por corsarios, piratas, tratantes de esclavos, mercenarios, asesinos y monstruos, lo peor de la humanidad. Se dice que proceden de todas las tierras bajo el

sol, pues solo en estas islas pueden tales hombres albergar la esperanza de encontrar a otros de su misma estofa.

La vida en las Basilisco es inmunda, brutal y con frecuencia corta. Calurosas, húmedas y plagadas de tábanos, pulgas de las arenas y gusanos de la sangre, estas islas siempre han resultado particularmente insalubres tanto para el hombre como para los animales. Por las ruinas que se han encontrado en las islas de las Lágrimas, de los Sapos y del Hacha se podría pensar que hubo una antigua civilización, pero poco se sabe de estos hombres desaparecidos de la Era del Amanecer. Si cuando se establecieron en las islas los primeros corsarios quedaba alguno con vida, pronto fue pasado por la espada, con lo que ya no queda de ellos ningún rastro, como no sea en la isla de los Sapos, según trataremos en breve.

De las islas del Basilisco es la mayor la de las Lágrimas, donde se ocultan valles encajonados y negras ciénegas entre escarpadas montañas de pedernal y rocas retorcidas y azotadas por el viento. En sus costas meridionales se yerguen las ruinas de una ciudad. Fundada por el Antiguo Imperio de Ghis, recibió por espacio de casi dos siglos (o cuatro, que en esto hay cierta disputa) el nombre de Gorgai, hasta que la capturaron los señores dragón de Valyria durante la Tercera Guerra Ghiscaria y la renombraron como Gogossos.

Fue, con uno u otro nombre, un lugar cargado de maldad. Los señores dragón mandaban a la isla de las Lágrimas a sus peores criminales para que se agotasen trabajando el resto de sus vidas. En las mazmorras de Gogossos ideaban nuevos suplicios los torturadores. En los rediles de esclavos se practicaba brujería de sangre de la más oscura índole, haciendo copular a animales con las prisioneras para que alumbrasen niños contrahechos y solo humanos a medias.

La ruindad de Gogossos perduró incluso más allá de la Maldición. Durante el Siglo de Sangre esta oscura ciudad se hizo rica y poderosa. Algunos la llamaban la Décima Ciudad Libre, pero su riqueza se fundaba en la esclavitud y la hechicería. Sus mercados de esclavos igualaron en fama, triste fama, a los de las antiguas ciudades ghiscarias de la bahía de los Esclavos. Dicen, sin embargo, que setenta y siete años después de la Maldición de Valyria el hedor llegaba incluso a las narices de los perros, y de los rediles de esclavos de Gogossos surgió una terrible plaga. La Muerte Roja barrió la isla de las Lágrimas, y luego el resto de las del Basilisco. Nueve de cada diez hombres morían entre alaridos, sangrando copiosamente por todos su orificios mientras se les deshacía la piel como un pergamino mojado.

A partir de entonces, por espacio de un siglo, las Basilisco fueron objeto de rechazo, y solo al llegar los corsarios regresaron los hombres a ellas. El primero en plantar su bandera fue el pirata qarthiense Xandarro Xhore, que con las piedras que encontró en la isla del Hacha levantó sobre su fondeadero una siniestra fortaleza negra. No tardaron en seguirle los hombres de la Hermandad de los Huesos, que se establecieron en el extremo occidental de la cadena, en la isla de las Moscas. Desde estas bases, Xandarro y la hermandad gozaban de la ubicación perfecta para ensañarse con los mercaderes que rodeaban los restos destrozados y cubiertos de humo de la península valyria. Medio siglo después casi todas las Basilisco eran nidos de corsarios.

Entre las islas del Basilisco hay alguna cuyas características excepcionales hacen que sea digna de mención:

Garra, una gran isla en dicha forma, situada al norte de la de las Lágrimas, está horadada toda ella por profundas cuevas que en su mayoría se encuentran habitadas y fortificadas. Para los corsarios esta isla desempeña la función de mercado de esclavos, donde se retiene a los cautivos hasta poder venderlos o (con menor frecuencia) devolverlos a cambio de un rescate. En ella se halla también la playa del Trueque, donde hacen sus intercambios los piratas.

En la isla de los Sapos hay un ídolo, tosco y antiguo, de lustrosa piedra negra en forma de sapo gigante, con aspecto malévolo y unas quince varas de altura. Hay quien hace descender a los habitantes de esta isla de quienes esculpieron la Piedra del Sapo, debido a su feo aspecto de peces, y a que muchos tienen palmeados las manos y los pies. De ser así, se trataría del único vestigio de esta raza olvidada.

Muchos corsarios se aferran a la bárbara costumbre de festonear los cascos y mástiles de sus navíos con cabezas cortadas, a fin de atemorizar a sus enemigos. Penden las cabezas de cuerdas de cáñamo hasta perder toda la carne, momento en que se sustituyen por otras más frescas, pero en vez de arrojar al mar los cráneos, los piratas los depositan en la isla de la Calavera como ofrenda a algún oscuro dios; por eso en este islote ventoso y deshabitado las costas están sembradas de grandes montones de cráneos amarillecidos.



Corsarios: la peste de las islas del Basilisco.

Hoy hace tiempo que no se recuerda a la Hermandad de los Huesos, y de Xandarro Xhore lo único que queda es el fuerte que dejó en la isla del Hacha. Las Basilisco, sin embargo, siguen siendo frecuentadas por corsarios, pese a las flotas que se envían a las islas, diríase que al menos una vez cada generación, para limpiarlas de estas alimañas de los mares. En este aspecto se han mostrado especialmente aplicados los volantinos, a menudo en alianza con una o más de las Ciudades Libres. Algunas de estas incursiones han terminado en fracaso, al huir los corsarios, previamente avisados. Otras, mejor preparadas, han acabado en centenares de ahorcamientos y en la captura, hundimiento o quema de decenas de barcos. Tuvo una de las incursiones un final infame: el capitán lyseno Saathos Saan, quien comandaba la flota que había sido enviada para

destruir los bastiones de los corsarios, se convirtió a su vez en pirata y reinó durante treinta años como rey de las islas.

Sea cual sea el desenlace de estas tentativas, los corsarios, por lo que parece, siempre reanudan al cabo de un tiempo sus expolios. Sus villas brotan como hongos, y al cabo de uno o dos años son abandonadas a la putrefacción y se hunden de nuevo en el barro y el limo del que surgieron. De Puerto Rapiña, la más famosa de ellas, hablan muchas canciones y relatos, pero no puede encontrarse en ningún mapa, por la sencilla razón de que han existido al menos una docena de Puerto Rapiñas en otras tantas islas. Cada vez que es destruido uno se funda otro, abandonado a su vez. Lo mismo cabe decir de Pocilga, Tajo de la Puta, Morcilla y demás antros piratas, a cual más vil e infame.

En resumidas cuentas, es mejor evitar las islas del Basilisco, pues nunca nada bueno ha acaecido a quienes a ellas han viajado.

SOTHORYOS

La existencia de estas grandes y salvajes tierras del sur es sabida desde que navega el hombre, pues solo el mar Angosto separa Sothoryos de las antiguas civilizaciones y grandes ciudades de Essos y Poniente. En sus costas septentrionales fundaron los ghiscarios puestos de avanzada en tiempos del Antiguo Imperio. En la desembocadura del río Zamoyos levantaron la ciudad amurallada de Zamettar, y en Punta Guiverno, la siniestra colonia penitenciaria de Gorosh. Por las costas orientales de Sothoryos buscaron oro, piedras preciosas y marfil aventureros qarthienses sedientos de riqueza. Lo mismo hicieron al oeste los isleños del Verano. El Feudo Franco de Valyria estableció en tres ocasiones colonias en la punta del Basilisco: la primera fue destruida por los Hombres Manchados, la segunda sucumbió a la peste y la tercera fue abandonada en el transcurso de la Cuarta Guerra Ghiscaria, cuando tomaron Zamettar los señores dragón.

Aun así no podemos afirmar que conozcamos bien Sothoryos. Su interior, tapizado de una jungla impenetrable, donde fluyen perezosamente grandes ríos junto a ruinas de antiguas ciudades llenas de fantasmas, sigue siendo para nosotros un misterio. Hasta la forma de sus costas nos es desconocida a partir de pocos días de navegación con rumbo sur desde la punta del Basilisco. (Es posible que las hayan explorado y cartografiado los isleños del Verano, pero guardan celosamente sus cartas y no comparten sus conocimientos.)

Siempre que se funda una colonia, va mermando hasta su desaparición. Tan solo Zamettar perduró durante más de una generación, e incluso ella ha quedado como ruina espectral que recupera la selva poco a poco. En el decurso de los siglos han pasado por Sothoryos tratantes de esclavos, mercaderes y buscadores de tesoros, pero solo los más atrevidos se alejan de sus guarniciones costeras y de sus enclaves para explorar los misterios del vasto interior del continente, y en la mayoría de los casos no regresan.

Ni aun las verdaderas dimensiones de Sothoryos nos son conocidas. Aparecía antaño en los mapas qarthienses como una isla el doble de grande que Gran Moraq, pero las naves mercantes

de Qarth no han conseguido llegar al límite de su costa oriental, por muy al sur que hayan navegado. Según los ghiscarios que fundaron Zamettar y Gorosh, Sothoryos era tan grande como Poniente. Jaenara Belaerys voló con Terrax, su dragón, más al sur que ningún hombre o mujer antes que ella en busca de esos mares y ríos legendarios cuya agua al parecer hervía y desprendía humo, pero no halló más que selvas, desiertos y montañas infinitos, y al cabo de tres años regresó al Feudo Franco con la noticia de que Sothoryos era tan grande como Essos, «una tierra sin fin».

Al margen de su auténtica extensión, el continente del sur es un lugar insalubre en cuyo aire flotan pútridos humores y miasmas. Hemos visto ya cómo recaló Nymeria en sus costas y trató de establecerse en ellas con su pueblo. La pustolosis sangrienta, la fiebre verde, la dulcepodre, la calva dorada, la Muerte Roja, la psoriagrís, la diarrea, el hueso agusanado, la cruz del marinero, el ojo purulento y la encía amarilla son solo algunas de las enfermedades que aquí pueden contraerse, y que en algunos casos pueden ser tan virulentas que se sabe que han arrasado asentamientos enteros. Según el estudio del archimaestre Ebrose sobre los testimonios de viajeros a lo largo de los siglos, parecería que nueve de cada diez hombres que llegan a Sothoryos de Poniente sufre uno o más de estos males, y que muere casi la mitad.

No es la enfermedad el único peligro con el que deben lidiar quienes pretendan conocer esta tierra verde y húmeda. Bajo la superficie del Zamoyos acechan gigantescos cocodrilos, capaces, según consta, de volcar embarcaciones desde abajo a fin de devorar a sus ocupantes mientras se debaten en el agua. Otros ríos están infestados de bancos de peces carnívoros que pueden dejar a un ser humano en los huesos en cuestión de minutos. Hay tábanos, serpientes venenosas, avispas y gusanos que ponen sus huevos debajo de la piel de los caballos, los cerdos y los hombres. En la punta del Basilisco abunda mucho el animal del mismo nombre, desde el más pequeño al del tamaño de dos leones. Dicen que en los bosques del sur de Yeen hay simios cuya estatura supera la del mayor de los gigantes, y cuya fuerza les permitiría matar de un solo golpe a un elefante.

Más hacia el sur se extienden las regiones conocidas en conjunto como el Infierno Verde, donde se cuenta que viven animales aún más terroríficos. Si es verdad lo que se explica, hay cuevas llenas de murciélagos blancos que en cuestión de minutos dejan a un hombre sin sangre. Por las selvas merodean lagartos tatuados que al pasar por encima de sus presas las abren en canal con sus poderosas patas traseras, tan afiladas son sus garras curvas. En la maleza reptan serpientes de cuarenta codos, y entre los árboles tejen su tela arañas moteadas.

Lo peor de todo son los guivernos, tiranos de los cielos del sur, con sus grandes y correosas alas, sus crueles picos y su hambre insaciable. Parientes cercanos de los dragones, no respiran fuego, pero los superan en ferocidad y pueden rivalizar con ellos en todo salvo en el tamaño.

Los guivernos manchados, que se reconocen por sus escamas blanco y jade, alcanzan y superan las diez varas de longitud. De los guivernos de las ciénegas se sabe que crecen todavía más, si bien son de naturaleza perezosa y rara vez alzan el vuelo de sus madrigueras. Los panzaparda, del tamaño de un mono, son aún más peligrosos que sus parientes mayores, pues cazan en manadas de cien o más ejemplares. Ninguno, sin embargo, es tan temido como el alasombra, monstruo nocturno que al tener negras las escamas y las alas, resulta poco menos

que invisible, hasta que se abate en la oscuridad para destrozar a su presa.

En *Dragones, anfipteros y guivernos* el septón Barth expuso la teoría de que los magos de sangre de Valyria crearon los dragones a partir de guivernos. Es cierto que se ha dicho que los magos de sangre experimentaron sobremanera con sus artes antinaturales, pero la mayoría de los maestres consideran descabellada esta conjetura, entre ellos el maestre Vanyon, cuya obra *Contra lo antinatural* contiene ciertas pruebas de que en Poniente los dragones existieron desde muy antiguo, antes ya de que Valyria se erigiese en potencia.

No es de extrañar que Sothoryos esté poco poblada en comparación con Poniente o Essos. Hay en la costa occidental una veintena de pequeñas poblaciones comerciales, hechas, dicen algunos, de barro y sangre, lugares de humedad y de penurias a los que acuden a hacer fortuna aventureros, forajidos, exiliados y prostitutas de las Ciudades Libres.

Entre las selvas, pantanos y ríos tórridos y tardos del sur habrá, qué duda cabe, riquezas escondidas, pero por cada hombre que encuentra oro, perlas o especias de valor, otros cien no hallan otra cosa que la muerte. Con estos asentamientos se encarnizan los corsarios de las islas del Basilisco, que tras retener un tiempo a los cautivos en Garra y en la isla de las Lágrimas proceden a venderlos en los mercados de carne de la bahía de los Esclavos o en las casas de mancebía y en los jardines de placer de Lys. Por otra parte, cuanto más se aleja uno de la costa, más salvajes y primitivos son los habitantes.

Son los sothoryos seres de gran osamenta y musculatura, brazos largos, frentes inclinadas, dientes grandes y cuadrados, mandíbulas marcadas y recio pelo negro. Sus narices anchas y romas recuerdan hocicos, y sus gruesas pieles presentan dibujos de manchas marrones y blancas que más que humanas parecen porcinas. Las mujeres sothoryas solo pueden quedar encintas de sus propios machos. Cuando se las empareja con hombres de Essos o de Poniente dan a luz hijos muertos, y en muchos casos horrendamente deformes.

Los sothoryos que moran más cerca del mar han aprendido el lenguaje del comercio. Los ghiscarios los consideran demasiado lentos de mollera para servir como esclavos, pero en el combate muestran gran ferocidad. Más al sur desaparece lo propio de la civilización y los Hombres Manchados se vuelven cada vez más salvajes y más bárbaros. Estos sothoryos tienen ritos obscenos para rendir culto a sus oscuros dioses. Son muchos los caníbales, pero no tantos como los necrófagos; cuando no pueden cebarse en la carne de enemigos y extranjeros se alimentan de sus propios muertos.

Hay quien dice que antaño hubo otras razas, pueblos olvidados a quienes destruyeron, devoraron o expulsaron los Hombres Manchados. De lengua en lengua saltan las historias sobre hombres lagarto, ciudades perdidas y habitantes sin ojos de las cavernas, de los que sin embargo no hay ninguna prueba.

No solo los maestres, sino también los estudiosos en general, se han mostrado perplejos ante el mayor de los enigmas de Sothoryos, la antigua ciudad de Yeen. Ruina de insondable antigüedad, hecha con sillares de piedra negra y brillante cuyo peso necesitaría de una docena de elefantes para moverlos, lleva muchos miles de años desolada, pero aun así la selva que la rodea apenas la ha tocado. («Una ciudad tan maligna que no entra en ella ni la selva», se supone que dijo Nymeria al verla por primera vez, si no mienten los cuentos.) Todas las tentativas de reconstruirla o de repoblarla han acabado de manera horrible.



Ruinas en Sothoryos.

LA PRADERA

Tras el bosque de Qohor, Essos se abre a una gran extensión de llanuras ventosas, suaves colinas, fértiles valles, grandes lagos azules y estepas infinitas donde la hierba llega hasta la cabeza de los caballos. Limitadas al oeste por el bosque de Qohor, y al este por las altas cumbres que reciben el nombre de los Huesos, estas praderas poseen una extensión de más de setecientas leguas.

Aquí fue, en medio de esta hierba, donde nació la civilización en la Era del Amanecer. Hace diez mil años o más, cuando Poniente no era sino un yermo inhóspito donde solo vivían los gigantes y los hijos del bosque, surgieron a orillas del río Sarne, y junto a los incontables afluentes que lo alimentaban en su sinuoso curso hacia el mar de los Escalofríos, las primeras ciudades dignas de ese nombre.

Aunque duela decirlo, las historias de esos tiempos se han perdido, pues el devenir de los diversos reinos de la hierba se produjo en gran medida antes de que el hombre aprendiese a escribir. Solo persisten las leyendas, por las que sabemos de las Reinas Pescadoras, que

gobernaban las tierras contiguas al mar de Plata (el gran mar interior del corazón de las praderas) desde un palacio flotante que circulaba sin cesar por sus orillas.

Se han conservado bastantes relatos como para que la mayoría de los maestres estén convencidos de la antigua existencia del mar de Plata, a pesar de que la disminución de las lluvias con el paso de los siglos lo haya reducido de tal modo que, actualmente, donde relucían sus aguas al sol quedan solo tres grandes lagos.

Cuentan que las Reinas Pescadoras eran juiciosas y benévolas, amadas de los dioses, y que al palacio flotante acudían en busca de consejo reyes, señores y hombres sabios. Más allá de sus dominios, sin embargo, medraban y caían otros pueblos, que se disputaban por las armas un lugar al sol. Hay maestres que creen que es aquí donde tuvieron su origen los primeros hombres, antes de emprender la larga migración hacia el oeste que los llevaría a Poniente por el Brazo de Dorne. También los ándalos podrían proceder de los fértiles campos al sur del mar de Plata. Se cuentan historias sobre los Hombres Peludos, una raza de guerreros salvajes y con mucho vello que para la guerra montaban unicornios. Podrían muy bien ser antepasados de los ibbeneses, aunque eran mayores que los de la actualidad. Se nos habla también de la ciudad perdida de Lyber, donde los acólitos de una diosa araña y los de un dios serpiente libraban una guerra tan cruenta como interminable. Al este de sus tierras se hallaban los reinos de los centauros, medio hombres y medio caballos.

Al sureste se erquían orgullosas las ciudades estado de los qaathis, y en los bosques del norte, a orillas del mar de los Escalofríos, se extendían los dominios de los caminantes de los bosques, un pueblo diminuto que muchos maestres creen emparentado con los hijos del bosque. Entre ellos se encontraban los reinos montañosos de los cymmeris, los gipps, de piernas largas, escudos de mimbre y pelo endurecido con cal, y los zoqoras, de tez morena y pelo claro, que luchaban en carros.

Casi todos estos pueblos han dejado de existir; ardieron sus ciudades, sepultadas hoy, y poca memoria queda de sus dioses y héroes. Entre las ciudades qaathis solo Qarth sigue soñando con antiguas glorias tras las Puertas de Jade, que celosamente vigiladas unen los mares del Verano y de Jade; las otras fueron destruidas, condenadas al exilio o conquistadas y asimiladas por los pueblos que vinieron tras ellas.

Poniente recuerda a sus conquistadores como los sarnoris, debido a que en su apogeo su gran reino abarcaba todas las tierras regadas por el Sarne y sus afluentes, y los tres grandes lagos que eran el último vestigio de un mar de Plata en retroceso. Se hacían llamar los Hombres Altos (en su idioma *Tagaez Fen*), y ciertamente eran de extremidades largas y de piel morena, como los zoqoras, aunque con el pelo y los ojos negros como la noche. Guerreros, hechiceros y estudiosos enlazaban su estirpe con el héroe rey a quien llamaban Huzhor Amai (el Asombroso), hijo de la última Reina Pescadora, el cual desposó a las hijas de los principales

señores y reyes de los gipps, los cymmeris y los zoqoras, uniendo bajo su gobierno los tres pueblos. Su esposa zoqora, según dicen, conducía su carro, su esposa cymeri le hizo su armadura (pues su pueblo fue el primero en trabajar el hierro) y él se cubría los hombros con una gran capa hecha con la piel de un rey de los Hombres Peludos.

El archimaestre Hagedorn ha expuesto la teoría de que los centauros no eran más que guerreros a caballo, tal como los veían las tribus vecinas que aún no habían aprendido a domar y a montar dicho animal. En la Ciudadela está muy aceptada su postura, a pesar de los supuestos «esqueletos de centauro» que aparecen de vez en cuando en las ferias.

Tal vez existiera un hombre así, o tal vez no, pero de lo que no cabe duda es de la gloria de los Hombres Altos en su plenitud. Pueblo orgulloso y combativo, no estuvo unido casi nunca bajo un solo gobernante, pero sus reinos dominaban todo el oeste de la pradera desde el bosque de Qohor hasta la ribera occidental del desaparecido mar de Plata, y cincuenta leguas más. Sus rutilantes ciudades salpicaban la pradera como gemas en un gran manto de terciopelo verde, reflejando la luz del sol y las estrellas.

De estas ciudades la mayor era Sarnath de las Altas Torres, donde residía el Gran Rey en su mítico Palacio de las Mil Estancias.

Más al este se erguían Kasath, la Ciudad de las Caravanas; Sathar, la Ciudad de las Cascadas, en la confluencia de dos afluentes del Sarne; Gornath del Lago, con sus canales; y Sallosh de la Orilla Plateada, Ciudad de los Estudiosos, con su gran biblioteca y sus Murallas Pintadas. Río abajo, donde el Sarne ponía rumbo al norte, se sucedían las prósperas ciudades fluviales de Rathylar, Hornoth y Kyth, en las que se abastecían las naves que surcaban sus hondas aguas azules. Era también donde se erguía Mardosh, la Ciudad de los Soldados, celebrada como la Inexpugnable. En el delta en que se dividía el Sarne y desaguaban sus brazos en el mar de los Escalofríos se encontraban las ciudades portuarias de Saath (al oeste) y Sarys (al este).

El reino de Sarnor (que a pesar de su nombre contaba con una veintena de reyes enfrentados) figuró durante más de dos mil años entre las grandes civilizaciones del mundo conocido, y sin embargo gran parte de lo que de él sabemos procede tan solo de fragmentos de historias ya perdidas, entre las que destacan los *Anales de verano e invierno*, y de los testimonios que sobre él nos han dejado Qarth, la bahía de los Esclavos y las Ciudades Libres. Los navíos sarnoris surcaron el mar de los Escalofríos hasta Ib, las Mil Islas y Mossovy la Lejana. Los reyes sarnoris lucharon contra los quaathi y el Antiguo Imperio de Ghis, y encabezaron múltiples asaltos contra las bandas de jinetes nómadas que vagaban al este por las estepas.

Los jinetes sarnoris se cubrían con acero y seda de araña y montaban en yeguas azabache. Sus mejores guerreros iban al combate en carros con cuchillas de los que tiraban reatas de

caballos rojo sangre (y que a menudo conducían sus esposas o hijas, pues era costumbre entre los sarnoris que guerreasen juntos hombres y mujeres).

Hasta en los Siete Reinos fue ensalzada la fama de Sarnath de las Altas Torres; así, Lomas Pasolargo incluyó el Palacio de las Mil Estancias entre sus nueve *Maravillas creadas por el hombre*.

Por ley y por costumbre, los reyes sarnoris eran todos vasallos del Gran Rey, pero lo cierto es que muy pocos grandes reyes llegaron a ejercer un poder verdadero.

Hoy en día, con todo, el reino de Sarnor casi ha caído en el olvido, y en Poniente son legión, incluso entre los alumnos de la Ciudadela, quienes nada saben de su larga y orgullosa historia. Todas sus torres han caído, sus ciudades son ruina y abandono, y donde estuvieron sus granjas, cultivos y villas crecen ahora hierbas y maleza perniciosa. Las tierras que antaño gobernaron están poco pobladas, y solo las recorren los errantes khalasares de los señores de los caballos dothrakis, así como las caravanas que, autorizadas por los khals, emprenden la larga y lenta travesía desde las Ciudades Libres hasta Vaes Dothrak y la Madre de las Montañas.

Tierras Encantadas, las llaman los viajeros, por la gran cantidad de ciudades en ruinas, o Gran Desolación, por su carácter yermo, pero el nombre por el que más se las conoce en nuestros días es «el mar dothraki». Se trata, no obstante, de un uso reciente, al menos en comparación, pues los dothrakis son un pueblo joven, y solo después de que Valyria quedara destruida por la Maldición salieron sus khalasares de oriente para conquistar y destruir a sangre y fuego las antiguas ciudades que tanto prosperaban en lejanos tiempos, y a cuyos habitantes se llevaron como esclavos.

Según nos cuenta la historia, el Antiguo Imperio de Ghis libró cinco guerras contra el Feudo Franco de Valyria. En la segunda y la tercera de estas guerras ghiscarias los Hombres Altos se alzaron en armas como aliados de Valyria. En la cuarta se enfrentaron en uno y otro bando varios reyes rivales, que en algunos casos se unieron a los ghiscarios y en otros a los valyrios. Lomas Pasolargo habla de un obelisco caído en el que estaban grabadas las efigies de los aliados de Ghis en esta cuarta guerra, y observa que los guerreros de mayor estatura de esta representación (aún más altos por sus grandes yelmos) eran los sarnoris. El obelisco fue erigido por Ghis, pero los relieves eran valyrios, pues todos los guerreros aparecían presos y esclavizados.

Los grandes reinos sarnoris tardaron menos de un siglo en caer. En el mismo momento en que las Ciudades Libres de occidente se enzarzaban en una disputa salvaje por el dominio, en lo que vino a llamarse Siglo de Sangre, estalló también la guerra en las praderas. Durante los años posteriores a la Maldición, los jinetes de las estepas orientales, divididos hasta entonces en una sesentena de tribus en guerra perpetua las unas con las otras, quedaron unidas finalmente bajo un solo líder, un khal dothraki de nombre Mengo, que aconsejado por su madre, la supuesta reina bruja Doshi, obligó al resto de los nómadas a aceptar su autoridad y eliminó o esclavizó a los que se negaban.

Y ya en su vejez se interesó por el oeste.

Despectivos para con los señores de los caballos, que desde hacía siglos no eran más que una molestia, los Hombres Altos ignoraron demasiado tiempo la amenaza del este, cuando ya los khalasares efectuaban sus primeras incursiones por las marcas orientales; tanto es así que algunos reyes trataron incluso de usar a los dothrakis en sus conflictos a cambio de oro, esclavos y otros presentes; regalos que Khal Mengo aceptaba gustoso, previo paso a adueñarse a su vez de las tierras conquistadas y quemar los campos, granjas y villas para devolver los pastos a su estado natural (pues creen los dothrakis que la tierra es su madre, y juzgan pecaminoso cortar su carne con arados, palas y hachas).

Al parecer los Hombres Altos no se dieron cuenta del peligro hasta que el hijo de Mengo, Khal Moro, llevó su khalasar ante las puertas de Sathar, la legendaria Ciudad de las Cascadas. Vencidos en el campo de batalla, los hombres de Sathar fueron pasados por la espada y sus mujeres y niños llevados como esclavos. Tres cuartas partes de ellos murieron en la agotadora marcha al sur, hacia los mercados de esclavos de la ciudad ghiscaria de Hazdahn Mo. Sathar, la más bella ciudad de las praderas, quedó reducida a cenizas y escombros. Se ha escrito que fue el propio Khal Moro quien dio su nuevo nombre a las ruinas: Yalli Qamayu, «donde lloran los niños».

Ni aun entonces fueron capaces de unirse los reyes de Sarnor. Mientras ardía Sathar, los reyes de Kasath, más al occidente, y de Gornath, al norte, no enviaron sus ejércitos a ayudar a sus vecinos, sino para quedarse con parte del botín. Tal era la avidez de tierras de Kasath y Gornath que guerrearon incluso entre sí y se entregaron a una batalla campal al oeste de Sathar, a tres días a caballo, mientras al oriente se llenaba el cielo de columnas de humo.

No es lugar para que refiramos todo lo ocurrido en los años y en las guerras que se sucedieron a medida que las grandes ciudades de los reinos de Sarnor iban cayendo en manos de los dothrakis. A quien desee una crónica más circunstanciada le remitimos a *El final de los Hombres Altos*, de Bello, *Las tribus de los caballos, en que se estudia a los nómadas de las llanuras orientales de Essos*, del maestre Illister, los capítulos y apéndices sobre el este de *Batallas y asedios del Siglo de Sangre*, del maestre Joseth, y una obra definitiva como es *Ciudades en ruinas y dioses robados*, de Vaggoro.

Bastará decir que de todas las ciudades sarnoris, tan orgullosas como fueron, es Saath la única que hoy no está en ruinas, y aun aquella ciudad portuaria se ha convertido en un triste lugar, muy mermado respecto de lo que fue, ya que en gran parte sobrevive gracias al apoyo de Ib y Lorath (cuya colonia de Morosh se encuentra cerca). Es Saath el único lugar donde los

hombres aún se hacen llamar *Tagaez Fen*. Quedan menos de veinte mil, cuando hubo una época en que los Hombres Altos se contaban por millones. Solo en Saath perdura el culto de los cien dioses del reino de Sarnor. Sus representaciones en bronce y mármol, que antaño adornaban las calles y los templos de los Hombres Altos, se inclinan hoy en la maleza junto a los caminos de hierba de Vaes Dothrak, la ciudad sagrada de los señores de los caballos.

Sathar fue la primera, pero de ningún modo la última, ciudad de la pradera en sucumbir a los dothrakis. Seis años después Khal Moro también arrasó Kasath. Lo increíble es que en el asalto sus jinetes recibieron la ayuda de Gornath, cuyo rey había hecho causa común con los dothrakis y había tomado por esposa a una de las hijas de Moro. Una docena de años después era Gornath la que caía. Para entonces Khal Horro había puesto fin con el asesinato de Khal Moro al linaje del poderoso Khal Mengo. El rey de Gornath murió, se nos dice, a manos de su propia esposa dothraki, que le despreciaba por su debilidad. Después la desposó Khal Horro mientras las ratas devoraban el cadáver de su difunto esposo.

Horro fue el último de los grandes khals que extendió su autoridad sobre todos los dothrakis. Solo habían pasado tres años desde la destrucción de Gornath cuando le dio muerte un rival, su gran khalasar se dividió en una docena de hordas menos numerosas y los jinetes reincidieron en sus viejas riñas. Corto fue, con todo, el respiro que ello dio al reino de Sarnor, pues los Hombres Altos ya habían dado muestras de debilidad, y los khals que sucedieron a Horro tenían en común con este último las ganas de conquista. Durante los siguientes años compitieron en apoderarse de extensiones de tierra cada vez mayores, destruyendo las ciudades de las praderas, reduciendo a sus habitantes a la esclavitud y llevándose sus dioses a Vaes Dothrak, en testimonio de sus victorias.

Una por una fueron asaltadas y destruidas las restantes ciudades de los Hombres Altos, de cuyas orgullosas torres quedaron solo ruinas y cenizas. Especialmente trágica fue la caída de Sallosh de la Costa Plateada para los interesados por la historia, pues al arder la Ciudad de los Estudiosos su gran biblioteca sufrió la misma suerte y quedó perdida para siempre casi toda la historia de los Hombres Altos y de los pueblos que los habían precedido.

No tardaron mucho en seguirle Kyth y Hornoth, destruidas por dos khals rivales que intentaban superarse en salvajismo. La que más tiempo puso en jaque a los señores de los caballos fue la ciudad fortificada de Mardosh, la Inexpugnable: nada menos que seis años resistió aislada de su territorio y rodeada por sucesivos khalasares. Acosados por el hambre, los mardoshis devoraron sus perros y caballos; llegó después el turno de las ratas, ratones y otras alimañas, y al final empezaron a comerse a sus propios muertos. Cuando la situación se hizo del todo insoportable, los guerreros de la guarnición de la ciudad que aún sobrevivían mataron a sus propias esposas e hijos para protegerlos de los khals, abrieron las puertas de la ciudad y se lanzaron a un último ataque. No hubo uno solo que quedara con vida. A partir de entonces los dothrakis pusieron a las ruinas de Mardosh el nombre de Vaer Gorqoyi, Ciudad de la Carga Sangrienta.



La batalla a las puertas de Sathar.

Con la caída de Mardosh se dieron cuenta finalmente de las dimensiones del peligro los reyes sarnoris que aún quedaban, y así los Hombres Altos dejaron a un lado sus riñas y rivalidades para acudir de todo el Sarne y formar al pie de las murallas de Sarnath un gran ejército que de una vez por todas acabase con el poder de los khals. Acaudillados por Mazor Alexi, último de los Grandes Reyes, galoparon hacia el este con arrojo. Entre Sarnath y las ruinas de Kasath, entre las altas hierbas, entraron en liza con la suma de cuatro khalasares, sobre lo que se llamaría en adelante el Campo de los Cuervos.

Por lo que se cuenta, Khal Haro, Khal Qano, Khal Loso (el Cojo) y Khal Zhako tenían a sus órdenes un total de casi ochenta mil jinetes. El gran ejército del Gran Rey de Sarnor estaba encabezado por seis mil carros con guadaña, tras los que iban diez mil jinetes con armadura y en los flancos otros diez mil sin ella (muchos de ellos mujeres). Cerraba la marcha la infantería sarnori, cerca de cien mil lanceros y honderos que daban a los Hombres Altos una gran ventaja numérica. En eso están de acuerdo todos los cronistas.

Al empezar la batalla pareció que los carros sarnoris fueran a llevárselo todo por delante. Su atronador avance arrasó el centro de la horda dothraki, seccionando las patas de los caballos con las cuchillas rotatorias de sus ruedas. Pisoteado y despedazado el mismísimo Khal Haro, su khalasar rompió en desbandada. Mientras los carros salían fragorosamente en pos de los jinetes que huían, el Gran Rey y sus caballeros con armadura se lanzaron tras ellos, seguidos por la infantería sarnori que agitaba las lanzas entre gritos de victoria.

Poco duró su euforia. La fuga era fingida. Una vez que los dothrakis en desbandada tuvieron a los Hombres Altos en la trampa, dieron bruscamente media vuelta y desataron una tormenta de flechas con sus grandes arcos. Por el norte y por el sur acudieron los khalasares de Khal Qano y Khal Zhako, mientras Loso el Cojo y sus aulladores daban media vuelta y atacaban a los sarnoris por la retaguardia, cortándoles la retirada. Totalmente rodeados, el Gran Rey y su poderoso ejército fueron hechos pedazos. Hay quien dice que aquel día murieron cien mil

hombres, entre ellos Mazor Alexi, seis reyes de menor rango y más de sesenta señores y héroes. Mientras los cuervos se cebaban en sus cadáveres, los jinetes de los khalasares circulaban por entre los muertos para disputarse sus objetos de valor.

Menos de dos semanas después, huérfana de defensores, sucumbía Sarnath de las Altas Torres a Loso el Cojo, que prendió fuego a la ciudad sin perdonar ni tan siquiera el Palacio de las Mil Estancias.

Una a una fueron cayendo las restantes ciudades de la pradera, mientras el Siglo de Sangre se aproximaba a su conclusión. La última en sucumbir fue Sarys, en la desembocadura del Sarne, aunque poco rentable resultó en esclavos o en botín, pues cuando la tomó Khal Zeggo ya había huido gran parte de su población.

Sería erróneo pensar que el reino de Sarnor fue la única víctima de los señores de los caballos. Parecida suerte corrió la colonia valyria de Essaria, recordada en ocasiones como la Ciudad Libre Perdida, cuyas ruinas conocen hoy los dothrakis por el nombre de Vaes Khadock, la Ciudad de los Cadáveres. Al norte, Khal Dhako saqueó e incendió Ibbish y se apoderó de casi todo el poco espacio que se habían labrado en la costa norte de Essos los hombres de Ib. (En los frondosos bosques del mar de los Escalofríos sobrevive aún una colonia ibbenesa de mucho menor tamaño, acogida a la villa por ellos bautizada como Nueva Ibbish.) Al sur, otros khals condujeron sus hordas al Desierto Rojo y destruyeron las villas y ciudades quaathienses de que había estado salpicado, hasta que solo persistió la gran ciudad de Qarth, protegida por su triple y alta muralla.

No obstante su larga historia, poco puede decirse con certeza de los qaathis, pueblo que no existe ya en el mundo, salvo en Qarth.

Podemos afirmar que procedían de las praderas, donde fundaron ciudades y entablaron contacto, a veces conflictivo, con los sarnoris. Dado que estas guerras no acostumbraban a serles favorables empezaron a desplazarse hacia el sur, mientras creaban nuevas ciudades-estado. Una de ella, Qarth, se estableció en la costa del mar del Verano. Las tierras del sur de Essos, sin embargo, resultaron más inhóspitas que las que habían dejado atrás los qaathis, ya que se desertizaron en el mismo momento en que las ocupaban ellos. Al estallar la Maldición, el pueblo qaathi se encontraba ya al borde del abismo, y cualquier esperanza de sacar provecho del caos del mar del Verano desapareció con el ataque de los dothrakis, que destruyeron todas las ciudades qaathis que quedaban, excepto Qarth.

En cierto modo, sin embargo, la devastación dothraki condujo al renacer de Qarth. Obligados a volver la vista al mar, los Sangrepura que gobernaban la ciudad se apresuraron a construir una flota y adueñarse de las Puertas de Jade, el estrecho entre Qarth y Gran Moraq, que une el mar del Verano y el de Jade. Destruida la flota valyria, y vuelta hacia el este la atención de Volantis, no hallaron resistencia al tomar el control de la ruta más directa entre oriente y occidente, que les reportó ganancias

inconmensurables tanto en forma de comercio como de peajes a cambio de un tránsito seguro.

En las Ciudades Libres muchos creen que la ofensiva hacia el oeste de los señores de los caballos fue frenada en Qohor cuando Khal Temmo quiso tomar la ciudad y se vio derrotado por la valentía de tres mil Inmaculados, soldados esclavos que resistieron dieciocho acometidas de los aulladores, pero la idea de que la resistencia de los Tres Mil de Qohor pusiera fin a los sueños de conquista de los dothrakis nos recuerda por su complacencia lo que pensaba el gran rey de Sarnor cuando empezaron a llegar por el este los señores de los caballos. Bien saben otros, más juiciosos, que tarde o temprano se reunirán los khalasares bajo algún gran khal y una vez más se pondrán en marcha rumbo a occidente, en busca de nuevas conquistas.

También han intentado muchas veces los dothrakis extender su poder hacia el oriente, pero han topado como obstáculo prácticamente insuperable con la cordillera de los Huesos, cuyas inhóspitas y yermas cumbres forman un inmenso muro de piedra entre los señores de los caballos y las riquezas del Lejano Oriente. Solo hay tres pasos lo bastante grandes para que pueda cruzarlos un ejército, y los custodian las poderosas ciudades fortificadas de Bayasabhad, Samyriana y Kayakayanaya, defendidas por decenas de miles de temibles guerreras, últimas supervivientes del gran reino de Hyrkoon que floreciese antaño al otro lado de los Huesos, en lo que se ha dado en llamar el Gran Mar de Arena. Al pie de sus murallas ha muerto más de un khal, sin que nadie haya logrado franquearlas todavía.

En cambio, al oeste de los Huesos, en las tierras que limitan al norte con el mar de los Escalofríos y al sur con las Montañas Pintadas y Skahazadhan, la gran extensión de hierba donde surgieron las primeras civilizaciones sigue siendo un lugar ventoso y desolado en el que nadie se atreve a arar un solo surco, sembrar una semilla o construir una casa por miedo de los khalasares que siguen hoy vagando libremente por aquellas tierras, sonsacando dones a quien osa cruzarlas y luchando los unos con los otros.

Los dothrakis siguen siendo nómadas, un pueblo salvaje e indomable que prefiere las tiendas a los palacios. Los khals, que nunca están quietos mucho tiempo, conducen por su «mar» grandes rebaños de caballos y de cabras, se enzarzan en guerras al topar los unos con los otros y de vez en cuando traspasan las fronteras de sus tierras en busca de esclavos y de un botín, o para exigir los «regalos» de que les hacen entrega los magísteres de las Ciudades Libres siempre que sus pasos los llevan demasiado hacia el oeste.

Se dice que las ciudades fortificadas de Bayasabhad, Samyriana y Kayakayanaya están defendidas por mujeres debido a la creencia de que solo quien da a luz tiene permiso para quitar la vida. La *Verdadera relación de los viajes de Addam de Valle Oscuro* , en la que un mercader narra sus supuestos viajes por el este de Essos, no aporta más información sobre este asunto ni sobre ningún otro que interese a los maestres, pues en lugar de ello

dedica casi todo el tiempo a buscar la manera de recordarle al lector que las mujeres guerreras se pasean con los pechos desnudos y adornan sus mejillas y pezones con tachuelas de rubíes y aros de hierro.

Un solo asentamiento permanente tienen los señores de los caballos: la «ciudad» a la que llaman Vaes Dothrak, situada a la sombra de la solitaria cima que conocen como Madre de las Montañas, junto a un lago sin fondo cuyo nombre es Vientre del Mundo. Ahí creen los dothrakis que nació su raza. No es Vaes Dothrak una ciudad en el pleno sentido de la palabra, pues carece de murallas y de calles; sus avenidas de hierba están bordeadas por dioses robados y sus palacios son de hierba trenzada.

Esta ciudad, un cascarón vacío, la gobiernan mujeres: las viejas del *dosh khaleen*, viudas todas de khals muertos. Los dothrakis consideran Vaes Dothrak como la más santa de todas las ciudades. Dentro de ella no puede derramarse sangre, pues creen los jinetes que es un espacio de paz y de poder, donde algún día volverán a reunirse todos los khalasares bajo los estandartes del gran khal que todo lo conquistará, «el semental que monta el mundo».

Para nosotros, sin embargo, la única importancia verdadera de Vaes Dothrak es su carácter de puesto comercial. Los dothrakis no compran ni venden, pues lo consideran poco viril, pero en su ciudad sagrada, por autorización del *dosh khaleen*, se reúnen mercaderes de más allá de los Huesos y de las Ciudades Libres para regatear e intercambiar bienes y oro. Las caravanas que proveen los grandes mercados oriental y occidental de Vaes Dothrak hacen suntuosos regalos a los khals con los que se encuentran al cruzar el mar dothraki, y a cambio reciben protección.

Así pues, y por extraño que resulte, esta «ciudad» vacía de los nómadas se ha convertido (para quien viaja por tierra) en la puerta entre oriente y occidente. Aquí, en este extraño bazar al pie de la Madre de las Montañas, se reúnen muchos pueblos alejados entre sí, y que en otras circunstancias tal vez no coincidieran (o no supieran los unos de los otros), para comerciar sin peligro.



Vaes Dothrak



EL MAR DE LOS ESCALOFRÍOS

El mar de los Escalofríos limita al oeste con Poniente, al sur con Essos, al norte con el vasto páramo de hielo y nieve que llaman los navegantes Desierto Blanco y al este con tierras y mares ignotos.

Quizá nunca se sepa la auténtica extensión de este enorme, gélido e inhóspito mar, pues ningún hombre de los Siete Reinos ha navegado jamás al este de las Mil Islas, y los que se aventuran muy al norte topan con vientos huracanados, mares helados y montañas de hielo capaces de aplastar hasta el más recio navío. Más allá, nos dicen los marinos, sopla eternamente la ventisca, y hasta las montañas aúllan de noche como un loco.

Hace tiempo que los doctos concuerdan en que el mundo en que vivimos es redondo. Si es así, debería ser posible subir a lo más alto y descender por el otro lado, descubriendo tierras y mares inimaginables. Muchos audaces navegantes han querido en el decurso de los siglos encontrar un paso por el hielo, pero por desgracia casi todos han muerto en el intento o han regresado al sur medio congelados y profundamente escarmentados. Bien es cierto que el Desierto Blanco se encoge durante el verano y se expande de nuevo durante el invierno, por lo que sus costas son cambiantes, pero ningún navegante ha logrado hallar el mítico paso del norte ni el cálido mar estival cuya posible existencia postuló el maestre Heriston de Puerto Blanco tras los riscos de hielo del lejano norte.

Sobre las gélidas aguas del norte cuentan muchas historias los marinos, gentes crédulas y de natural supersticiosas, no menos amantes de las fantasías que los bardos. Hablan de luces extrañas que brillan en el cielo nocturno, donde baila eternamente la madre demoniaca de los gigantes del hielo para llevar a los hombres al norte y a su perdición. Se refieren en voz baja a la bahía de los Caníbales, donde los barcos que entran por su cuenta y riesgo se ven atrapados sin remedio después de que el mar se congela a su paso.

Cuentan de pálidas neblinas azuladas que se deslizan sobre el agua y son tan frías que hielan al instante cualquier barco que atraviesen; de espíritus ahogados que aparecen de noche para arrastrar a los vivos a las profundidades grises y verdosas; de sirenas de carnes blanquecinas y escamas negras en la cola, mucho más pérfidas que sus hermanas del sur…

Pero de todos los extraños habitantes con que puebla la leyenda el mar de los Escalofríos ninguno es tan grande como el dragón de hielo. Se dice que estos animales gigantescos, mucho mayores que los de Valyria, son de hielo vivo y tienen ojos de cristal azulado y grandes alas traslúcidas que permiten atisbar la luna y las estrellas cuando evolucionan por el cielo. Frente a las llamas que respira el dragón común (si es que puede ser llamado común algún dragón), lo que respira el de hielo es supuestamente frío, un frío tan terrible que en un abrir y cerrar de ojos convierte a un hombre en témpano.

Teniendo en cuenta que con el paso de los siglos estos grandes seres han sido avizorados por navegantes de medio centenar de naciones, algo de verdad podría haber en los cuentos. El archimaestre Margate ha propuesto explicar muchas leyendas del norte (las nieblas glaciales, los barcos de hielo, la bahía de los Caníbales y demás) como testimonios distorsionados de la actividad de los dragones de hielo. Se trata de una idea divertida, y no desprovista de elegancia, pero no deja de ser puramente hipotética. De hecho, nunca se han hallado pruebas tangibles de que existan los dragones en cuestión, pues se supone que al ser muertos se derriten.

Dejémonos de fantasías y volvamos a los hechos. Pese a las siniestras leyendas que se han formado en torno de sus límites septentrionales, las aguas del mar de los Escalofríos están llenas de vida. Por sus profundidades nadan cientos de variedades de peces, como el salmón, el pez lobo, el lanzón, la raya lija, la lamprea y otras anguilas, el blanquillo, el salvelino, el tiburón, el arenque, la caballa y el bacalao. A lo largo de sus costas se encuentran cangrejos y langostas (algunos de tamaño realmente monstruoso), y en sus innumerables islotes y arrecifes hacen sus colonias y se aparean las focas, los narvales, las morsas y los leones marinos.

Dejando al margen el dragón de hielo, el verdadero rey de estas aguas del norte es la ballena. En el mar de los Escalofríos moran más de media docena de tipos de estos grandes animales, como la gris, la blanca, la jorobada, las ballenas manchadas salvajes, que cazan en manada (y a las que muchos llaman lobos de la mar bravía) y los poderosos leviatanes, el más antiguo y mayor de todos los seres vivos de la tierra.

Según la leyenda, en la bahía de los Caníbales tienen su sepulcro mil barcos que en algunos casos siguen habitados por los hijos y los nietos de su tripulación original, los

cuales sobreviven cebándose en la carne de aquellos marineros que apresa el hielo.

En la parte más occidental del mar de los Escalofríos, desde Skagos y los Acantilados Grises al delta del Sarne, están los mejores caladeros del mundo conocido, ricos sobre todo en bacalaos y arenques. Se tiene constancia de que en estas aguas han pescado gentes de tierras tan lejanas como las Tres Hermanas (al oeste) y Morosh (al este), pero siempre porque lo tolera a regañadientes la ciudad libre de Braavos, cuyas flotas dominan los mares al noroeste de Essos, protegidas por las naves de guerra de su señor del mar. Junto con la banca y el comercio, la pesca es uno de los «tres pilares» en los que descansa la riqueza y la prosperidad de Braavos.

El navegante intrépido que prosiga hacia el oriente acabará pasando de las aguas braavosis a las que domina la ciudad libre de Lorath, no con la misma autoridad, todo sea dicho, y llegará al Hacha, donde han vivido, muerto y desaparecido desde milenios sin cuento muchos pueblos. Al este del Hacha se encuentran las profundas aguas azules de la bahía de Algamarga, donde tan a menudo se han disputado la supremacía barcos de Ib y de Lorath, y donde el señor del mar de Braavos mandó a pique la última gran flota de guerra del reino de Sarnor. En Ib estas aguas se conocen como la bahía de las Batallas, mientras que los lorathis la llaman bahía Sangrienta, pero sea cual sea su nombre, dicen que al fondo de ella se acumulan mil naves hundidas y los huesos de cincuenta mil marinos ahogados entre los cangrejos, a los que debe su fama la bahía de Algamarga.

Tras esta última se encuentra el delta del Sarne, el gran río de curso orientado al norte, en cuyos numerosos afluentes desagua buena parte del centro de Essos. Se yergue en él Saath, con sus blancas murallas, última (y según muchos menos importante) de las grandes ciudades del desaparecido reino de Sarnor. Las ruinas de su ciudad hermana, Sarys, saqueada y destruida siglos ha por un khal dothraki, pueden contemplarse al otro lado del delta. Entre Saath y Sarys, en otra boca del gran río, se alza Morosh, colonia minera y pesquera de los lorathis.

Quienes tengan la audacia de seguir navegando hacia el este pasarán después junto a las costas del pequeño y bucólico reino de Omber, cuyos reyes timoratos y débiles princesas son famosos sobre todo por los cereales, las piedras preciosas y las jóvenes con los que pagan cada año a los señores de los caballos dothrakis a cambio de que se les deje en paz. Al este de Omber nuestro navegante llegará a la bahía de los Colmillos, célebre como criadero de morsas, y poco después se encontrará, en su intrepidez, cruzando el centro del mar de los Escalofríos, donde todas las rocas, todas las olas, se hallan bajo la autoridad de los hombres peludos de la gran isla de Ib.

IB

Muchos han sido a lo largo de los siglos los pueblos que han hecho su morada en las costas e islas del mar de los Escalofríos, y que han enviado a sus navegantes por sus frías aguas de color verde grisáceo. De entre todos, los más duraderos e importantes son los ibbeneses, antigua raza

de isleños taciturnos que pescan en los mares del norte desde el alba de los tiempos, y que viven en las islas de Ib.

Los ibbeneses se distinguen de todas las otras razas de la humanidad. Son gentes corpulentas, anchas de pecho y de hombros, pero que rara vez superan las dos varas de estatura. Tienen las piernas gruesas y cortas, y los brazos largos, pero su corta talla no les impide poseer una fuerza feroz. En la lucha, su deporte favorito, ningún hombre de los Siete Reinos puede aspirar a igualarlos.

Sus rostros, caracterizados por frentes inclinadas y protuberantes, ojos pequeños y hundidos, dientes grandes y cuadrados y mandíbulas muy pronunciadas, les dan un aspecto bruto y feo para los ponientis, impresión que se acentúa por lo gutural de su idioma, en el que predominan los gruñidos, pero la verdad es que los hombres de Ib son un pueblo sagaz de buenos artesanos, diestros cazadores y rastreadores y aguerridos combatientes. Son las gentes más hirsutas del mundo conocido. Pese a ser de carnes pálidas, y traslucir sus pieles el azul oscuro de las venas, su pelo es áspero y oscuro. Son los varones muy barbados, con vello corporal muy recio en los brazos, las piernas, el pecho y la espalda. Entre sus mujeres es común el vello fuerte y negro, incluso en el labio superior. (El persistente mito de que las mujeres ibbenesas poseen seis mamas nada tiene, sin embargo, de cierto.)

Los varones de Ib pueden tener hijos con las mujeres de Poniente y otras tierras, pero a menudo el fruto de su unión sale deforme e inevitablemente estéril, al modo de las mulas. En cuanto a las mujeres ibbenesas, cuando se aparean con varones de otras razas no engendran sino hijos muertos y monstruosidades.

No son nada comunes estos emparejamientos; a pesar de que los barcos del Puerto de Ibben son vistos a menudo en los puertos de todo el mar Angosto, e incluso en las islas del Verano y la Antigua Volantis, los miembros de sus tripulaciones no se mezclan con nadie, ni siquiera en tierra, y muestran un profundo recelo ante cualquier extraño. En la propia Ib está prohibido por ley y por costumbre que los hombres de otras tierras y otras razas salgan de la zona portuaria del Puerto de Ibben y se aventuren más allá de la ciudad, como no sea en compañía de un anfitrión del país, y es sobremanera inhabitual que se produzca alguna invitación.

Ib es la segunda isla en tamaño del mundo conocido; solo la supera Gran Moraq, entre los mares de Jade y del Verano. Rocosa y escarpada, es una tierra de grandes montañas grises, bosques antiguos y ríos caudalosos, con muchos osos y lobos en el interior. Antiguamente, según dicen, era morada de gigantes, pero no queda ninguno; sí vagan todavía mamuts en las llanuras y montañas de la isla, y hay quien dice que cerca de las cumbres se encuentran unicornios.

Los ibbeneses de los bosques y de las montañas son más refractarios a los extranjeros que sus parientes del mar, y no suelen hablar más idioma que el suyo. Silvicultores, pastores de cabras y mineros, viven en cuevas o casas de piedra gris excavadas en la tierra, con techos de pizarra o paja. Hay pocas villas y aldeas; los ibbeneses del interior prefieren vivir alejados de sus semejantes, en recintos solitarios, y solo se reúnen para bodas y entierros y para el culto religioso. En las montañas de Ib abundan el oro, el hierro y el estaño, y en los bosques de la isla, madera, ámbar y cien tipos de pieles.

Los ibbeneses de la costa son más atrevidos que sus parientes de bosques y montañas. Audaces pescadores, recorren grandes distancias por los mares del norte en busca de bacalaos, arenques, blanquillos y anguilas, pero en el resto del mundo se les conoce sobre todo como pescadores de ballenas. Es asidua la presencia de sus grandes y panzudos balleneros en puertos de todo el mar Angosto, y aun de otras aguas. Las embarcaciones ibbenesas no suelen procurar grandes placeres a la vista (ni al olfato), pero son famosas por su resistencia, ya que están construidas para capear cualquier tormenta y aguantar el asalto hasta de los mayores leviatanes. Con lo que más comercia Ib es con huesos, esperma y aceite de ballena, artículos que han convertido el Puerto de Ibben en la ciudad más grande y rica del mar de los Escalofríos.

Gris y sombrío, el Puerto de Ibben gobierna Ib y las islas menores desde el alba de los tiempos. Ciudad de callejuelas empedradas, cuestas empinadas y muelles y astilleros bulliciosos, iluminada por cientos de lámparas de aceite de ballena colgadas con cadenas de hierro encima de sus calles, la presiden las ruinas del castillo del Rey-Dios, colosal estructura de aparejo rústico donde han vivido cien reyes ibbeneses. El último de ellos, sin embargo, fue depuesto tras la Maldición de Valyria, y hoy tanto Ib como las otras islas están gobernadas por el Consejo en la Sombra, cuyos miembros son elegidos por los Mil, una asamblea de dirigentes gremiales, nobles de rancio abolengo, sacerdotes y sacerdotisas que guarda un parecido con los consejos de magísteres de las Ciudades Libres.

Ib la Lejana, la segunda en tamaño de las islas ibbenesas, queda a más de cien leguas al sureste de Ib, y es mucho más lúgubre y más pobre. Ib Sar, su única población, nació como lugar donde exiliaban y castigaban los antiguos ibbeneses a sus peores delincuentes, en muchos casos después de mutilarlos de tal modo que ya no pudieran regresar a Ib. Con la caída de los reyes-dioses se acabó esta práctica, lo cual no impide que Ib Sar haya conservado una reputación desagradable.

Los hombres de Ib no siempre se han limitado a sus islas. Existen muchas pruebas de asentamientos en el Hacha, en las islas lorathis y en las costas de las bahías de Algamarga y del Colmillo (al oeste) y el estrecho de Leviatán y las Mil Islas (al este). Recoge la historia, además, diversas tentativas ibbenesas de tomar el control de la desembocadura del Sarne, las cuales provocaron cruentos choques entre los hombres peludos y las ciudades hermanas sarnoris de Saath y Sarys.

Antes de su caída, los reyes-dioses de Ib conquistaron y colonizaron una enorme franja del norte de Essos, justo al sur de Ib, región densamente arbolada en la que antaño vivían gentes menudas y tímidas del bosque. Hay quien dice que los ibbeneses extinguieron esta afable raza, mientras que otros creen que se ocultó en lo más hondo del bosque o bien que huyó a otras tierras. El gran bosque de la costa norte aún es llamado por los dothrakis Reino de los Ifequevron, nombre que daban a los habitantes desaparecidos de los bosques.

La historia de los reñideros de Meereen que se conoce como *Libro rojo*, escrita por un anónimo yunkio y traducida siglos más tarde por el maestre Elkin, se refiere de pasada a

que muchas de las mujeres ibbenesas vendidas como esclavas acabaron sus días en los reñideros de Meereen, Yunkai y Astapor, ya que los tratantes del sur las consideraron demasiado feas para ser esclavas de cama, y demasiado salvajes para usarlas en el campo.

El primer ponienti que pisó estos bosques fue la legendaria Serpiente Marina, Corlys Velaryon, señor de las Mareas, que a su regreso de las Mil Islas describió por escrito árboles grabados, cuevas encantadas y silencios extraños. Un viajero posterior, el mercader-aventurero Bryan de Antigua, capitán del coque *Sacudelanzas*, dejó una relación de su viaje por el mar de los Escalofríos en la que informa que el nombre dothraki del pueblo perdido significaba «los que caminan por el bosque». Ninguno de los ibbeneses con quienes se encontró Bryan de Antigua podía decir que hubiera visto alguna vez a un caminante de los bosques, a pesar de lo cual aseguraban que el pequeño pueblo bendecía los hogares donde se dejaban por la noche ofrendas de hojas, piedras y agua.

En su momento de máxima extensión, el dominio continental ibbenés de Essos era tan grande como Ib mismo, y mucho más rico. Cada vez eran más los hombres peludos que llegaban de las islas para hacer fortuna talando el bosque a fin de arar la tierra, represando los ríos y explotando las montañas. Estos dominios se gobernaban desde Ibbish, un pueblo pescador que al crecer se convirtió en un puerto floreciente y en la segunda ciudad de los ibbeneses, con un puerto de aguas profundas y una alta muralla blanca.

Todo ello terminó hace doscientos años con la llegada de los dothrakis. Hasta entonces los señores de los caballos habían evitado los bosques de la costa norte, dicen algunos que por reverencia a los caminantes desaparecidos, y otros que por miedo a sus poderes, pero sea cual fuere la verdad a quienes no temían era a los hombres de Ib. Un khal tras otro empezaron a realizar incursiones en territorios ibbeneses, asaltando a sangre y fuego las granjas, los cultivos y los fuertes de los hombres peludos, a cuyos varones pasaban por la espada, a la vez que se llevaban como esclavas a sus esposas.

Los ibbeneses, conocidos por su avaricia y aun tacañería, todo hay que decirlo, se negaron a pagar el tributo exigido por los khals y prefirieron combatir. A pesar de una serie notable de victorias, como la famosa destrucción en una sola y épica batalla del enorme khalasar del temible Khal Onqo, los dothrakis se multiplicaban a medida que cada nuevo khal trataba de eclipsar las conquistas de su predecesor, y los khalasares fueron empujando a los ibbeneses hasta acosar ni más ni menos que la gran ciudad de Ibbish. Fue Khal Scoro el primero en tomarla y derribar las Puertas de Hueso de Ballena para saquear los templos y tesoros y llevarse a Vaes Dothrak los dioses de la ciudad. Los ibbeneses la reconstruyeron, pero al cabo de una generación fue pillada de nuevo por Khal Rogo, que incendió media ciudad e hizo marchar hacia la esclavitud a diez mil mujeres.

Solo ruinas quedan hoy en el solar en que se alzaba Ibbish, lugar al que llaman los dothrakis Vaes Aresak, o Ciudad de los Cobardes, ya que cuando se acercaba el khalasar del nieto de Onqo, Khal Dhajo, para saquear de nuevo la ciudad lo que quedaba de su población, se hizo a la mar y huyó a Ib en sus barcos. Tal fue la cólera de Dhako que no solo condenó a las llamas la

ciudad sino que incendió tantas de las tierras que la rodeaban que a partir de entonces se le conoció como el Dragón del Norte.

Todavía hoy conserva Ib modestos dominios en Essos, en una pequeña península rodeada por el mar y defendida por una muralla de madera casi tan larga como la de hielo de la Guardia de la Noche, aunque ni la tercera parte de alta. Tras el terraplén de esta alta empalizada, erizada de torres defensivas y protegida por un profundo foso, los hombres de Ib han construido la villa de Nueva Ibbish para gobernar sus menguadísimos dominios, pero dicen los marineros que la nueva población es triste y sórdida, más parecida a Ib Sar que a la pujante ciudad que redujeron a ruinas los señores de los caballos.

Terrio Erastes, el gran aventurero braavosi, consignó por escrito su estancia con los dothrakis, y siendo huésped de Khal Dhako presenció la caída de Ibbish. En su crónica *Fuego en la hierba*, observa que Khal Dhako, por lo que se decía, estaba muy orgulloso de ser considerado el Dragón del Norte, pero que al final lo lamentó, pues cuando su khalasar fue vencido en el campo de batalla por el de Khal Temmo, este, más joven que él, lo hizo cautivo y lo entregó a las llamas, no sin antes cortarle las manos, los pies y los genitales y asarlos ante sus propios ojos, ni quemar previamente de la misma guisa a sus mujeres y sus hijos.

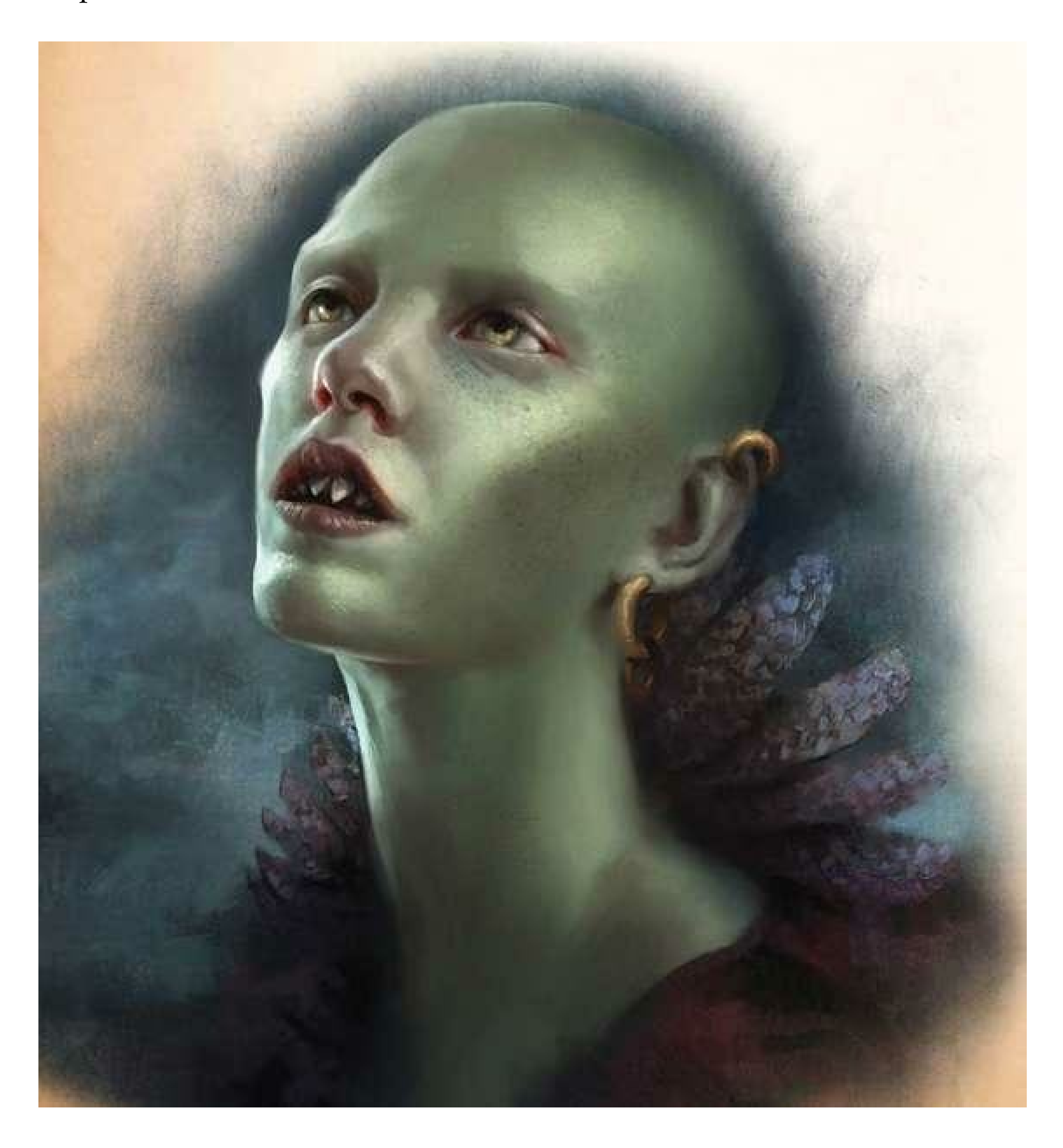
AL ESTE DE IB

Más allá de las costas ibbenesas y de los bosques de los Ifequevron se alzan sobre la pradera las estribaciones de los Huesos, y más al este desciende al encuentro del mar la propia cordillera. Desde el mar de los Escalofríos se otean desde varias leguas las grandes cumbres del norte, que con sus coronas de hielo y recortadas cúspides parecen desgarrar el cielo mismo. Kraazaj Zasqa llaman los dothrakis a los Huesos más septentrionales: las Montañas Blancas.

Se abre tras ellas otro mundo que pocos ponientis han visitado, y los que sí llegaron tan lejos, como Lomas Pasolargo, lo hicieron por tierra, cruzando los pasos de montaña o por las cálidas aguas del sur y las Puertas de Jade.

A pesar de que las aguas orientales del mar de los Escalofríos son tan ricas como las de occidente, pocos vienen a pescar en ellas, salvo los propios ibbeneses, ya que al otro lado de los Huesos se hallan las tierras de los Jogos Nhai, raza nómada y salvaje de guerreros a caballo que no tienen navíos ni están interesados por el mar. Al estrecho de Leviatán, adonde van a aparearse y tener sus crías estos grandes animales, acuden a menudo balleneros del Puerto de Ibben, y según dicen los pescadores ibbeneses, en las aguas más profundas hay grandes bancos de bacalaos, en las islas rocosas del norte focas y morsas, y en todas partes cangrejos araña y emperador, pero por lo demás estos mares del este están vacíos.

Todavía más al este se hallan las llamadas Mil Islas (que según los cartógrafos ibbeneses no llegan ni a trescientas), un grupo de islotes desolados y ventosos en los que hay quien ve los últimos vestigios de un reino sumergido por las aguas, y cuyas ciudades y torres fueron anegadas miles de años ha por la subida del nivel del mar. Sus costas solo las avistan los más intrépidos o más desesperados navegantes, ya que sus habitantes, aunque escasos en número, son un pueblo singular, hostil con el extraño, sin pelo y con la piel verdosa, que a las mujeres les afila los dientes y a los varones les secciona el prepucio. No hablan ninguna lengua conocida y se cuenta que sacrifican marineros a sus dioses escamosos y con cabeza de pez, cuyas representaciones se yerguen en sus costas pedregosas de tal modo que solo son visibles cuando baja la marea. Pese a estar rodeados por el mar, le temen tanto estos isleños que ni en peligro de muerte ponen el pie en él.



Una mujer de las Mil Islas.

Ni tan siquiera Corlys Velaryon osó navegar más al este de las Mil Islas, y fue aquí donde emprendió el regreso la Serpiente Marina de su gran viaje por el norte. A decir verdad, el único motivo para haber continuado habrían sido sus ansias de averiguar qué se ocultaba detrás del

siguiente horizonte. Incluso los peces que se pescan en estos mares orientales presentan extrañas deformidades, y se dice que tienen un sabor amargo y desagradable.

En el mar de los Escalofríos hay un único puerto destacable al este de los Huesos: Nefer, principal ciudad del reino de N'ghai, encajada en altos riscos de creta y sumida en nieblas perpetuas. Desde su puerto parece una pequeña villa, pero dicen que nueve décimas partes de la ciudad se encuentran bajo tierra. Por eso los viajeros llaman a Nefer la Ciudad Secreta. Independientemente de su nombre, tiene la siniestra reputación de albergar a nigromantes y torturadores.

Más allá de N'Ghai están los bosques de Mossovy, tierra fría y oscura de multiformes y cazadores de demonios. Más allá de Mossovy… nadie en Poniente lo sabe de cierto.

Algunos septones han sostenido que al este de Mossovy acaba el mundo y deja paso a un reino de brumas que a su vez se lo cede a otro de tinieblas, hasta que por último el mar y el cielo se unen en un reino de borrasca y caos. Los marineros, los bardos y otros soñadores prefieren creer que el mar de los Escalofríos prosigue interminable más allá de las costas más orientales de Essos, bañando islas y continentes que nadie ha conocido, cartografiado ni soñado siquiera, tierras donde pueblos extraños adoran a dioses extraños bajo estrellas todavía más extrañas. Otros, más doctos, indican que en algún punto alejado de los mares que conocemos el este se convierte en oeste y el mar de los Escalofríos se une sin duda con el del Verano, si de veras es redondo el mundo.

Tal vez sea así. O tal vez no. Mientras no aparezca una nueva Serpiente Marina que navegue más allá de donde sale el sol, nadie puede saberlo con certeza.

Los Huesos y más allá

AL ESTE, MÁS allá de Vaes Dothrak y de la Madre de las Montañas, las praderas se convierten en colinas y bosques, y bajo los pies del viajero la tierra se hace dura y pedregosa, emprendiendo una ascensión constante. Las colinas van tornándose más escarpadas, y poco después aparecen las montañas en la lejanía, como si flotaran sus cimas contra el cielo del este, gigantes de un verde grisáceo, tan colosales, abruptas y amenazadoras que hasta Lomas Pasolargo, indómito viajero (si son ciertas sus historias), se desanimó al verlas, pensando que al fin había llegado a los confines de la tierra.

Mejor informados estaban los ancestros de los dothrakis y de los otros pueblos de jinetes de la pradera, pues algunos de ellos recordaban haber cruzado las montañas desde las tierras del otro lado. ¿Habían ido hacia el oeste buscando la abundancia de unos campos más verdes, o bien huyendo de un salvaje enemigo? En eso no concuerdan sus relatos, así que tal vez nunca lo sepamos, pero de lo que podemos estar seguros es de las penurias que pasaron, pues dejaron sus huesos en señal de su paso. Huesos de hombres, de caballos, de gigantes, de camellos y de bueyes: de todo tipo de animal, pájaro y monstruo pueden encontrarse huesos entre aquellas salvajes cimas.

De ahí procede el nombre de la cordillera: los Huesos. Más altos que cualquier otro macizo del mundo conocido, desde el mar del Ocaso hasta Asshai de la Sombra, los Huesos se extienden desde el mar de los Escalofríos hasta el mar de Jade, en forma de muralla de piedra retorcida y afiladas rocas que recorre más de quinientas leguas de norte a sur, y cien de este a oeste.

Los Huesos del norte están coronados por profundas nieves, mientras que sus hermanas del sur sufren frecuentes tormentas de arena que imprimen formas extrañas a las cumbres y los valles. Entre unos y otras se extienden largas leguas de ríos fragorosos, cañones recortados y pequeñas cuevas por las que se accede a vastas cavernas y mares sin sol. Por muy hostiles, sin embargo, que puedan parecer los Huesos a quien los desconoce, en el decurso de los siglos han servido de morada tanto al ser humano como a otros más extraños. Incluso las cimas nevadas del extremo norte (conocidas en lengua dothraki como Krazaaj Zasqa, Montañas Blancas), donde en invierno y en verano aúlla el viento gélido del mar de los Escalofríos, dieron cobijo en otros tiempos a los jhogwin, los gigantes de la piedra, ingentes criaturas de las que se dice que doblaban el tamaño de los gigantes de Poniente. Por desgracia, el último jhogwin desapareció hace mil años, y solo quedan sus enormes huesos como testimonio de su presencia.

«Mil caminos llevan a los Huesos —dicen los doctos de Qarth hasta Qohor—, pero solo salen tres», y es verdad que aunque de lejos parezcan infranqueables, son cientos los senderos, caminos de cabras, sendas de venados, cauces y cuestas por las que puede internarse en las montañas el viajero, el comerciante y el aventurero. Lugares hay en los que existen, para quien sepa buscarlos, antiguos peldaños en roca viva y túneles y pasadizos escondidos, pero son en muchos casos peligrosos, o no tienen salida y hacen caer al incauto en la trampa.

Un grupo reducido con buen armamento y provisiones dispone de incontables vías por las que atravesar los Huesos, a condición de que lo guíe alguien conocedor de sus peligros. En

cambio, los ejércitos, las caravanas y los hombres solos harán bien en no apartarse de las rutas principales, los tres grandes pasos de montaña que establecen un puente entre el mundo del este y el del oeste: el camino del Acero, el camino de la Piedra y el camino de la Arena.

El camino del Acero (así llamado por las múltiples batallas de que ha sido testigo) y el de la Piedra tienen ambos su origen en Vaes Dothrak, con la diferencia de que el primero discurre prácticamente hacia el este, bajo las más altas cumbres, mientras que el segundo se tuerce hacia el sureste, para unirse con el antiguo camino de la Seda en las ruinas de Yinishar (llamada Vaes Jini por los señores de los caballos) antes de emprender la subida. Mucho más al sur, el camino de la Arena cruza la parte meridional de los Huesos (a veces llamada Huesos Secos, por la escasez de agua) y los desiertos circundantes para conectar la gran ciudad portuaria de Qarth con la ciudad de mercado de Tiqui, puerta del oriente.

Aun por estas rutas transitadas sigue siendo arduo y arriesgado el cruce de los Huesos, sin olvidar que hay un precio a cambio del salvoconducto, pues al otro lado de las montañas se yerguen tres poderosas ciudades fortificadas, últimos vestigios de la antigua grandeza del Patrimonio de Hyrkoon. Bayasabhad, la Ciudad de las Serpientes, custodia el extremo oriental del camino de la Arena, y cobra un tributo a todo aquel que pretenda pasar. El camino de Piedra, con sus hondas gargantas y sus estrechas e incesantes curvas, pasa al pie de las murallas de Samyriana, ciudad de piedra gris, cortada en la roca de las propias montañas a las que defiende. Al norte, el camino del Acero lo recorren guerreras cubiertas con pieles que, cruzando puentes colgantes y pasadizos subterráneos, escoltan a las caravanas que van y vienen de Kayakayanaya, cuya muralla es de basalto negro, hierro negro y hueso amarillo.

Sabemos por muchas relaciones que todos los guerreros de Kayakayanaya, Samyriana y Bayasabhad son mujeres, hijas de los Grandes Padres que gobiernan dichas ciudades, en las que las niñas aprenden a ir a caballo y a escalar antes que a caminar, y son instruidas desde su más tierna infancia en las artes del arco, la lanza, el cuchillo y la honda. El propio Lomas Pasolargo explica que no hay en la tierra luchadores más feroces. En cuanto a sus hermanos, los hijos de los Grandes Padres, noventa y nueve de cada cien son castrados al alcanzar la edad adulta y pasan el resto de sus vidas como eunucos, sirviendo a sus ciudades en funciones de escribas, sacerdotes, eruditos, cocineros, granjeros y artesanos. Solo a los varones más prometedores, los más corpulentos, fuertes y agraciados, se les permite madurar, tener hijos y convertirse a su vez en Grandes Padres. *Rubíes y hierro*, del maestre Naylin —cuyo título se debe a la afición de las guerreras a llevar aros de hierro en los pezones y rubíes en las mejillas—, especula con las circunstancias que desembocaron en tan singulares costumbres.

Las tres ciudades fortificadas nacieron como verdaderos fuertes, puestos de avanzada y guarniciones fundados por los patriarcas de Hyrkoon para proteger las marcas occidentales de

su reino contra los bandoleros, forajidos y pueblos montaraces de los Huesos, y contra los salvajes que tras ellos vivían, pero con el paso de los siglos crecieron hasta ser ciudades, al tiempo que Hyrkoon se deshacía en polvo al secarse sus lagos y sus ríos, y desertizarse sus campos, tan feraces antaño. Actualmente el corazón de Hyrkoon es el Gran Mar de Arena, vasto páramo de dunas en eterno movimiento, cauces secos, fuertes en ruinas y villas que se tuestan bajo el sol. Dicen que en lo más profundo de este mar, muy al sur, hierve el agua y se evapora, tal es el calor que hace.

Tras del Gran Mar de Arena aguarda otro mundo: el Lejano Oriente, gran tierra de llanuras, montañas y valles que parece no tener fin, y donde extraños dioses gobiernan a pueblos todavía más extraños.

En el Lejano Oriente han nacido, prosperado y decaído desde el alba de los tiempos muchas grandes ciudades y reinos orgullosos, la mayoría de los cuales son poco conocidos en occidente, y hasta sus nombres cayeron hace mucho en el olvido.

De las historias del Lejano Oriente, en la Ciudadela se conocen tan solo los rasgos más sintéticos, e incluso en los relatos que nos han llegado, cruzando largas leguas de montañas y desiertos, hay muchas omisiones, lagunas y contradicciones que hacen poco menos que imposible determinar con algo de certeza qué partes son verídicas y cuáles nacieron de la imaginación febril de los bardos, los narradores y las amas de cría.

Pero a pesar de todo existe todavía la más antigua y mayor de todas las civilizaciones de oriente: el Antiguo, Glorioso y Dorado Imperio de Yi Ti.

YI TI

Tierra mítica en los propios Siete Reinos, Yi Ti es un país grande y diverso, un territorio de llanuras ventosas y colinas, selvas y bosques tropicales, lagos profundos, ríos caudalosos y mares interiores en pleno retroceso. Son tales sus riquezas que sus príncipes viven en casas de oro macizo y cenan dulces espolvoreados con perlas y jade. Lomas Pasolargo, estupefacto por sus maravillas, llamó a Yi Ti «la tierra de los mil dioses y los cien príncipes, gobernada por un emperador-dios».

Quienes han visitado el Yi Ti de hoy explican que sigue habiendo mil dioses y cien príncipes, pero que ahora son tres los emperadores-dioses, y que cada uno de ellos reivindica los privilegios que están reservadas al emperador. Ninguno de ellos ostenta verdadero poder, ya que su autoridad imperial no llega más allá de las murallas de su propia ciudad. Los cien príncipes sobre los que escribió Lomas Pasolargo gobiernan sus dominios a su antojo, como lo hacen fuera de ellos bandoleros, reyes sacerdotes, hechiceros, señores de la guerra, generales imperiales y recolectores de impuestos.

Sabemos que no siempre fue así. Antiguamente el poder de los emperadores-dioses de Yi Ti no tenía parangón en el mundo, y su riqueza superaba incluso la de la Valyria en su apogeo, como inmensurable era el tamaño de sus ejércitos.

Al principio, declaran los escribas sacerdotales de Yin, todas las tierras entre los Huesos y el

gélido yermo del Desierto Gris, y entre el mar de los Escalofríos y el de Jade (incluyendo la gran isla sagrada de Leng), formaban un solo reino gobernado por el Dios en la Tierra, único hijo del León de la Noche y la Doncella Hecha de Luz, que recorría sus dominios en un palanquín labrado en una sola perla y transportado por cien reinas, sus esposas. Durante diez mil años el Gran Imperio del Amanecer prosperó con paz y abundancia bajo el Dios en la Tierra, hasta que este ascendió a las estrellas para reunirse con sus antepasados.

El dominio sobre la humanidad pasó así a su primogénito, que, conocido como el Emperador Perla, gobernó mil años; y así se fueron sucediendo los emperadores Jade, Turmalina, Ónice, Topacio y Ópalo, cada uno de los cuales reinó durante siglos, si bien cada reinado era más breve que el de su predecesor, y también más turbulento, ya que el Gran Imperio sufría el acoso de hombres montaraces y torvos animales, y otros reyes de menor rango se volvían orgullosos y rebeldes, y el pueblo llano se entregaba a la codicia, la envidia, la lujuria, el incesto, la gula y la pereza.

Cuando la hija del Emperador Ópalo le sucedió como Emperatriz Amatista, su hermano pequeño la depuso y mató por envidia y, proclamándose Emperador Heliotropo, inició un reinado de terror. Practicaba las artes oscuras, la tortura y la nigromancia, esclavizaba a su pueblo, tomó por esposa a una mujer tigre, se alimentaba de carne humana y derribó a los dioses verdaderos para adorar a una piedra negra caída del cielo. (Muchos estudiosos cuentan al Emperador Heliotropo como primer sumo sacerdote de la siniestra iglesia de la Sabiduría Estelar, que el día de hoy persiste en muchas ciudades portuarias del mundo conocido.)

En los anales del Lejano Oriente es la Traición de Sangre, como se conoce esta usurpación, la que marca el inicio de la era oscura que recibe el nombre de Larga Noche. Desesperada al ver desatado el mal sobre la tierra, la Doncella Hecha de Luz dio la espalda al mundo y el León de la Noche descargó toda su cólera como castigo a las maldades de los hombres.

Nadie sabe de cierto cuánto duró la oscuridad, pero todos convienen en que solo cuando surgió un gran guerrero —que recibe los diversos nombres de Hyrkoon el Héroe, Azor Azhai, Yin Tar, Neferion y Eldric Cazasombras— para dar aliento a la raza de los hombres y llevar a los virtuosos a la guerra con su llameante espada, Dueña de Luz, se batió la oscuridad en retirada y volvieron al mundo la luz y el amor.

No por ello renació el Gran Imperio del Amanecer, pues el mundo restaurado era un lugar deshecho en el que cada clan veía solo para sí, temeroso de los demás, y aún hoy han perdurado la guerra, la lujuria y el asesinato. Al menos eso creen los hombres y las mujeres del Lejano Oriente.

En la Ciudadela de Antigua, y en otros centros de saber occidentales, los maestres consideran que estos relatos del Gran Imperio y su caída no son historia, sino leyendas, pero no dudan, a pesar de todo, de que la civilización de Yi Ti sea antigua y aun contemporánea de los reinos de las Reinas Pescadores del mar de Plata. En la propia Yi Ti los sacerdotes insisten en que las primeras poblaciones de la humanidad surgieron en las costas del mar de Jade, y descartan como ejemplos de presunción salvaje y pueril las pretensiones rivales de Sarnor y Ghis.



Hyrkoon el Héroe con Dueña de Luz en la mano, llevando a los virtuosos a la batalla.

Al margen de cuál sea la verdad, no cabe duda de que Yi Ti fue uno de los lugares donde primero salieron los hombres del pozo del salvajismo para acceder a la civilización, así como a la escritura, pues hace muchos miles de años que leen y escriben los sabios del oriente. Valoran casi hasta la veneración sus documentos más antiguos, pero estos también son custodiados con celo por sus eruditos. Las versiones con las que contamos se han pergeñado a partir de testimonios de oídas de viajeros y de textos dispersos que, salidos sin permiso de Yi Ti, encontraron el camino de la Ciudadela por el mar.

Excedería con mucho el alcance de esta obra referir la historia de Yi Ti, en la medida en que abarca a cientos de emperadores y un sinfín de guerras, conquistas y rebeliones. Baste decir que el Dorado Imperio ha conocido épocas áureas y oscuras, que ha crecido y decaído, y crecido de nuevo a lo largo de los siglos, que ha superado inundaciones, sequías, tormentas de arena y temblores de tierra tan violentos que engulleron ciudades enteras, y que por las páginas de sus historias han pasado miles de héroes, cobardes, concubinas, magos y eruditos.

Desde que emergió el Lejano Oriente de la Larga Noche y de los siglos de caos que le sucedieron, once dinastías han ejercido su dominio en las tierras que llamamos hoy Yi Ti. Algunas solo duraron medio siglo, mientras que las más largas se perpetuaron durante setecientos años. Algunas dinastías cedieron su lugar de manera pacífica, y otras lo hicieron con la sangre y con la espada. En cuatro ocasiones el final de una dinastía fue seguido por una etapa de anarquía y desorden, en que se disputaban por las armas la supremacía una serie de caudillos y de reyezuelos. El más largo de estos interregnos se extendió por más de un siglo.

Pese a la gran superficie de Yi Ti y a los frondosos bosques y selvas sofocantes que en gran medida la cubren, se puede viajar con rapidez y sin peligro de una punta a otra del imperio gracias a la red de caminos de piedra que trazaron los Emperadores Eunucos, y cuyo único parangón en todo el mundo son los caminos del dragón valyrios.

LOS EMPERADORES DIOSES DE YI TI

La mera relación de los principales acontecimientos de esta larga historia requeriría más palabras de las que tenemos. Aun así sería una negligencia no mencionar como mínimo a algunos de los más célebres emperadores dioses de Yi Ti:

HAR LOI, primero de los emperadores grises, cuyo trono, por lo que se dice, era una silla de montar, ya que estuvo en guerra a lo largo de todo su reinado, cabalgando de batalla en batalla.

CHOQ CHOQ, el jorobado, decimoquinto y último de los emperadores añiles, que tuvo cien esposas y un millar de concubinas y engendró innumerables hijas, pero nunca un varón.

MENGO QUEN, el Dios Resplandeciente, tercero de los emperadores verde jade, en cuyo palacio los suelos, paredes y columnas estaban revestidos de pan de oro, y de oro era todo el mobiliario, incluso los orinales.

LO THO, llamado Lo Cucharalarga y Lo el Terrible, vigésimo segundo emperador escarlata, con fama de hechicero y de caníbal, de quien se dice que para cenar tomaba los sesos de sus enemigos vivos usando una larga cuchara con mango de nácar, una vez que se les había seccionado la parte superior del cráneo.

LO DOQ, llamado Lo el Necio, trigésimo cuarto emperador escarlata, que pese a su apariencia de simplón, aquejado de una dolencia que le hacía caminar con temblores y tropiezos y no le permitía hablar sin babear, gobernó sabiamente más de treinta años (si bien algunos insinúan que la verdadera gobernante era su esposa, la temible emperatriz Bathi Ma Lo).

LOS NUEVE EUNUCOS, los emperadores blanco perla que dieron a Yi Ti ciento treinta años de paz y de prosperidad. Siendo príncipes, y jóvenes, vivieron como los demás, tomando esposas y concubinas y engendrando herederos, pero al llegar al trono todos renunciaron de raíz a su virilidad para poder dedicarse por completo al imperio.

JAR HAR y sus hijos Jar Joq y Jar Han, sexto, séptimo y octavo de los emperadores verde mar, bajo cuyo gobierno llegó el imperio al ápice de su poder. Jar Har conquistó Leng, Jar Joq tomó Gran Morag y Jar Han cobró tributo a Qarth, la Antigua Ghis, Asshai y otras tierras lejanas, además de comerciar con Valyria.

CHAI DUQ, el cuarto emperador amarillo, que desposó a una noble de Valyria y tuvo en su corte un dragón.

También llega muy lejos el prestigio de las ciudades de Yi Ti, de cuyo número no podría ufanarse ninguna otra tierra. Si es cierto lo que dice Lomas Pasolargo, no hay ciudad alguna en occidente que pueda compararse en tamaño y esplendor con las de Yi Ti. «Hasta sus ruinas eclipsan las nuestras», dijo Pasolargo, y si algo hay en Yi Ti son ruinas. En su *Compendio jade* Colloquo Votar —la mejor fuente disponible en Poniente sobre las tierras del mar de Jade— escribió que bajo cualquier ciudad de Yi Ti yacen enterradas otras tres más antiguas.

Con el paso de los siglos la capital del Dorado Imperio ha cambiado una veintena de veces de lugar, siguiendo las guerras de los cabecillas y el ascenso y caída de las dinastías. Los emperadores grises, los añiles y los blanco perla gobernaban desde Yin, a orillas del mar de Jade, la primera y más gloriosa de las ciudades de Yi Ti; los escarlatas, en cambio, construyeron una nueva capital en plena selva y le pusieron el nombre de Si Qo la Gloriosa (cuya gloria pervive ya tan solo en la leyenda, mucho tiempo después de su caída y abandono); los púrpura prefirieron Tiqui, la de las muchas torres, en los montes del oeste, y los marrones tenían su corte marcial en Jinqi para velar mejor por las fronteras del imperio contra los saqueadores de las Tierras Sombrías.

Hoy vuelve a ser Yin la capital de Yi Ti; el décimo séptimo emperador añil, Bu Gai, mora con majestad en un palacio mayor que todo Desembarco del Rey, pero mucho más al este, allende las fronteras propiamente dichas del Dorado Imperio y las legendarias montañas del Amanecer, en la ciudad de Carcosa, en la ribera del mar Escondido, pasa su exilio un señor hechicero que pretende ser el nonagésimo sexto emperador amarillo, de una dinastía caída hace mil años; y más recientemente un general de nombre Pol Qo, Martillo de los Jogos Nhai, se ha conferido honores imperiales y se hace llamar primero de los emperadores naranjas, adoptando como capital la tosca y desordenada plaza fuerte de Ciudad de Mercaderes. A los historiadores de años venideros les competerá dilucidar cuál de estos tres emperadores se alzará con la preeminencia.

Algunos estudiosos de occidente han indicado una posible participación valyria en la erección de los Cinco Fuertes, debido a que sus muros son grandes losas únicas de piedra negra fundida semejantes a algunas ciudadelas valyrias de occidente. Parece improbable, sin embargo, ya que los fuertes son anteriores al ascenso del Feudo Franco, y no se tiene constancia de que ningún señor dragón llegase tan al este.

Así pues, los Cinco Fuertes deberán seguir siendo un misterio. Permanecen en pie impertérritos al tiempo, vigilando las marcas del Dorado Imperio contra los saqueadores del Desierto Gris.

Cualquier panorama de Yi Ti sería incompleto sin una referencia a los Cinco Fuertes, una línea de antiguas y descomunales ciudadelas que ocupa la frontera noreste del Dorado Imperio, entre el mar Sangriento (así llamado por el especial color de sus profundas aguas, debido según

dicen a una planta que solo crece en ellas) y las montañas del Amanecer. Los Cinco Fuertes son muy antiguos, más que el propio Dorado Imperio. Hay quien dice que los construyó el Emperador Perla en el alba del Gran Imperio para evitar que entrasen en las tierras de los hombres el León de la Noche y sus demonios, y algo hay en efecto de divino, o demoniaco, en las monstruosas dimensiones de las fortalezas, ya que cada una de las cinco puede albergar a diez mil hombres, y sus recias murallas alcanzan una altura de casi cuatrocientas varas.

Todavía menos sabemos de las tierras que se extienden más allá de los Cinco Fuertes. Las únicas noticias que llegan a nuestros oídos sobre tan remotos lugares son leyendas, mentiras y cuentos de viajeros. Nos hablan de ciudades donde vuelan los hombres como águilas mediante alas de cuero, de poblaciones hechas de huesos, de una raza de hombres sin sangre que mora entre el profundo valle del Seco Hondo y las montañas… Oímos rumores acerca del Desierto Gris y sus arenas caníbales, y de los régulos que ahí viven, seres medio humanos con escamas verdes en la piel y mordiscos venenosos. ¿Son de veras hombres lagarto, o (como resulta más probable) hombres que se visten con pieles de lagarto? ¿No serán más bien patrañas, los grumkins y snarks de los desiertos orientales? E incluso los régulos, según se cuenta, viven atemorizados por K'Dath del Desierto Gris, ciudad más antigua, se nos dice, que el tiempo, donde se sacia con ritos indecibles el hambre de unos dioses locos. ¿Existe de verdad una ciudad así? Y si existe, ¿cuál es su naturaleza?

Sobre estas cuestiones guarda silencio incluso Lomas Pasolargo. Tal vez lo sepan los sacerdotes de Yi Ti, pero en tal caso no juzgan conveniente compartir con nosotros su conocimiento.

LAS LLANURAS DE LOS JOGOS NHAI

Al norte de Yi Ti las planicies ventosas y las suaves colinas que se extienden entre las fronteras del Dorado Imperio y las costas desoladas del mar de los Escalofríos tienen por dominadores a una raza de guerreros a caballo cuyo nombre es Jogos Nhai. Es, al igual que los dothrakis de las praderas del oeste, un pueblo nómada que vive en yurtas, tiendas y sillas de montar, una raza altiva, inquieta y belicosa que nada precia tanto como su libertad, y que no gusta de quedarse mucho tiempo en ningún sitio.

En varios aspectos, sin embargo, estos jinetes del Lejano Oriente se diferencian mucho de los señores de los caballos de occidente. De estatura inferior, por norma, en toda una cabeza, los Jogos Nhai se ajustan menos al gusto occidental, ya que son anchos y bajos, con las piernas torcidas, morenos, de cabeza grande, rasgos menudos y piel cetrina. Tanto los hombres como las mujeres tienen el cráneo apuntado, debido a la extraña costumbre de vendarles la cabeza a los bebés durante sus dos primeros años de vida. Si los guerreros dothrakis se enorgullecen de la longitud de su trenza, los hombres de los Jogos Nhai se afeitan toda la cabeza, a excepción de una sola tira de pelo en el centro del cráneo, mientras que sus mujeres van completamente calvas, y se dice que también eliminan todo el vello de sus partes femeninas.

Las monturas de los Jogos Nhai son más pequeñas que los fieros corceles de los dothrakis,

debido a que al este de los Huesos las llanuras son más secas y menos fértiles que el mar dothraki, con pastos menos abundantes que no dan el mismo sustento a los caballos. Por eso estos orientales montan caballos rayados, animales de gran fuerza que surgieron de un cruce entre caballos propiamente dichos y unos curiosos seres de apariencia equina del sur de Yi Ti y la isla de Leng. Los caballos rayados de los Jogos Nhai, animales de muy mal temperamento, con franjas blancas y negras, son famosos por su resistencia, y parece que pueden sobrevivir muchas lunas sin comer nada más que malas hierbas y gramilla y recorrer grandes distancias sin agua ni forraje.

A diferencia de los dothrakis, cuyos enormes khalasares cruzan las praderas con su khal al frente, los Jogos Nhai viajan en grupos reducidos y de estrecho parentesco consanguíneo. Cada grupo obedece a un *jhat* o caudillo y a una bardo lunar, cuya figura agrupa las funciones de sacerdotisa, curandera y juez. El jhat ejerce su autoridad en la guerra, las batallas y las incursiones; en todo lo demás gobierna la bardo lunar del grupo.

Fuera del recinto sagrado de Vaes Dothrak, su ciudad santa, los khals dothrakis guerrean incesantemente los unos con los otros. En cambio los dioses de los Jogos Nhai les prohíben derramar la sangre de su propio pueblo. (Es verdad que los jóvenes salen a robar cabras, perros y caballos rayados de otros grupos, y que sus hermanas van a raptar a sus maridos, pero son rituales bendecidos por los dioses de las planicies, durante los que no puede haber efusión de sangre.)

Muy distinta, en cambio, es la cara que ofrecen los jinetes de caballos rayados a los extranjeros, ya que viven en estado de guerra permanente con todos los pueblos vecinos. Sus ataques a N'ghai, la antigua tierra que colinda al noreste con sus dominios, ha reducido dicho reino, en otros tiempos orgulloso, a una sola ciudad (Nefer) y sus alrededores. Según la leyenda fueron los Jogos Nhai, encabezados por el jhattar —el jhat de jhats, y líder guerrero de todo su pueblo— Gharak el Bizco, quienes mataron a los últimos jhogwin, los gigantes de la piedra, en la batalla de las Colinas Rugientes.

Antes de los Tiempos Secos y de la aparición del Gran Mar de Arena, los Jogos Nhai libraron también muchas y cruentas batallas fronterizas contra el Patrimonio de Hyrkoon, en las que envenenaron ríos y pozos, quemaron villas y ciudades y se llevaron a miles de esclavos a sus llanuras, mientras que, por su parte, los de Hyrkoon sacrificaron a decenas de miles de jinetes a sus oscuros y hambrientos dioses. Hoy en día sigue más viva que nunca la enemistad entre los nómadas y las guerreras de los Huesos, y en el decurso de los siglos han sido una docena los jhattars que han tomado el camino del Acero al frente de un ejército. De momento todos los asaltos se han desbaratado frente a las murallas de Kayakayanaya, pero los bardos lunares todavían cantan el glorioso día en el que, victoriosos, los Jogos Nhai atravesarán las montañas para hacer suyas las fértiles tierras del otro lado.

Entre los Jogos Nhai, los jhats acostumbran a ser hombres y los bardos lunares mujeres, pero hay precedentes de jhats mujeres y bardos lunares varones, aunque al

extranjero puede costarle darse cuenta, pues de las jóvenes que optan por la senda del guerrero se espera que se vistan y vivan como hombres, mientras que los mozos que deseen ser bardos lunares deben vestirse y vivir como mujeres.

Ni tan siquiera el poderoso Dorado Imperio de Yi Ti se encuentra a salvo de las incursiones de los Jogos Nhai, como han averiguado muy a su pesar diversos señores y pequeños príncipes. Para los nómadas las incursiones en el imperio son una forma de vida, la fuente del oro y las piedras preciosas que revisten los brazos y los cuellos de sus bardos lunares y sus jhats, y de los esclavos al servicio de ellos y de sus rebaños. Durante los últimos dos mil años los jinetes de las planicies del norte han reducido a ruinas una docena de ciudades de Yi Ti, un centenar de villas y un sinnúmero de granjas y cultivos.

Durante el mismo tiempo muchos generales imperiales y tres emperadores dioses se han internado a su vez en las llanuras, al frente de un ejército, para meter en vereda a los nómadas. La historia nos dice que estas tentativas casi nunca acaban bien. Aunque los invasores masacren los rebaños de los nómadas, incendien sus tiendas y sus yurtas, cobren a las bandas que encuentran de camino un tributo en forma de oro, bienes y esclavos, e incluso obliguen a unos cuantos jhats a jurar fidelidad eterna al emperador dios, renunciando para siempre a nuevas incursiones, la mayoría de los Jogos Nhai huyen de las tropas imperiales y se niegan a hacerles frente, y tarde o temprano el general o emperador de turno se impacienta y regresa, momento en que la vida retorna a sus cauces habituales.

Durante el largo reinado de Lo Han, cuadragésimo segundo emperador escarlata, tres invasiones acabaron como se ha descrito, y sin embargo al final de su vida los Jogos Nhai eran más atrevidos y rapaces que al vestir Lo Han por vez primera el atuendo imperial. Por eso a su muerte su joven y valiente hijo, Lo Bu, resolvió poner fin de una vez por todas a la amenaza encarnada por los nómadas y, reunido un poderoso ejército, dicen que de trescientos mil soldados, cruzó las fronteras sin otro objetivo que la masacre. Nada podía disuadirle, ni tributos, ni rehenes, ni juramentos de fidelidad y ofrecimientos de paz; su gran ejército barrió como una guadaña las planicies, destruyéndolo todo, y dejó a su paso un yermo en llamas.

Cuando los Jogos Nhai recurrieron a su táctica tradicional de desaparecer ante el avance de Lo Bu, este dividió su enorme ejército en trece más pequeños y los envió en todas las direcciones para dar caza a los nómadas dondequiera que se escondiesen. Según leemos, murieron un millón de Jogos Nhai.

Finalmente, ante el peligro de extinguirse como raza, los nómadas hicieron lo que jamás habían hecho: un millar de clanes rivales se unieron y nombraron un jhattar, una mujer con cota de malla masculina cuyo nombre era Zhea. Llamada Zhea la Yerma, Zhea Cara de Caballo y Zhea la Cruel, y famosa ya entonces por su astucia, se la recuerda aún hoy en el Dorado Imperio de Yi Ti, donde las madres susurran su nombre para asustar a los niños desobedientes.

En arrojo, valentía y destreza con las armas no tenía parangón Lo Bu, pero en astucia quedó claro que no podía competir con Zhea. La guerra entre el joven emperador y la provecta jhattar duró menos de dos años. Zhea aisló uno por uno los trece ejércitos de Lo Bu, mató a sus

exploradores y sus rastreadores, les hizo pasar hambre, les negó el agua, los condujo a desiertos y trampas y los fue destruyendo. Sus raudos jinetes, finalmente, cayeron sobre el ejército del propio Lo Bu en una noche de tan hórrido encarnizamiento que todos los ríos y arroyos en veinte leguas a la redonda rebosaban sangre.

Uno de los caídos fue el propio Lo Bu, cuadragésimo tercero y último de los emperadores escarlata. Cuando le entregaron su cabeza cortada, Zhea ordenó despojarla de carne para poder bañar el cráneo en oro y convertirlo en su copa. Desde entonces todos los jhattars de los Jogos Nhai han bebido leche fermentada de caballo rayado en el cráneo dorado del Muchacho Demasiado Atrevido, tal como se recuerda a Lo Bu.



Los Jogos Nhai a lomos de sus caballos rayados.

LENG

Al sureste de Yin, entre las cálidas y verdes aguas del mar de Jade, la exuberante isla de Leng es morada de «diez mil tigres y diez millones de monos», al menos según dijo en su momento Lomas Pasolargo. Famosos en el mundo entero son también los grandes simios de esta isla, entre los que se halla una especie jorobada y con manchas que supuestamente es tan inteligente como el hombre, y otra encapuchada del tamaño de un gigante y una fuerza capaz de arrancarle los brazos y los piernas a un hombre con la facilidad con que le arranca un niño las alas a una mosca.



Un varón de Yi Ti y una mujer de Leng.

La historia de Leng tiene orígenes casi tan remotos como la de la propia Yi Ti, pero al oeste del estrecho de Jade se ignora casi por completo. En lo más profundo de las selvas de la isla hay ruinas singulares, grandes edificios caídos tiempo atrás y tan infestados de vegetación que a ras de suelo quedan solo escombros, pero bajo tierra, por lo que se cuenta, hay laberintos infinitos que desembocan en grandes cámaras, y escaleras talladas que penetran cientos de varas en las profundidades de la tierra. Nadie sabe por quién ni cuándo fueron construidas estas ciudades, únicos vestigios quizá de un pueblo desaparecido.

Los actuales habitantes de Leng son de dos tipos, tan distintos entre sí que debemos considerarlos como pueblos separados.

Durante gran parte de su historia reciente Leng ha formado parte del Dorado Imperio de Yi Ti y ha sido gobernada desde Yin o Jinqi. Durante esas épocas, decenas de millares de soldados, mercaderes, aventureros y mercenarios emigraron del imperio a la isla en busca de fortuna, y aunque hace ya cuatrocientos años que Leng se emancipó de Yi Ti, los dos tercios septentrionales de la isla siguen siendo dominados por los descendientes de estos invasores.

OTRAS ISLAS DESTACADAS DEL MAR DE JADE, SEGÚN LO REFERIDO EN SUS CARTAS POR CORLYS VELARYON

LA ISLA DE LOS ELEFANTES, cuyo *shan* gobierna en un palacio de marfil.

MARAHAI, la isla paraíso, flanqueada por dos islas de fuego en las que ardientes montañas eructan día y noche columnas de piedra derretida.

LA ISLA DE LOS LÁTIGOS, lugar de paso desolado y yermo donde tratantes de esclavos de media docena de países compran, venden, crían, doman y marcan a sus mercancías antes de hacer que prosigan el viaje.

Al viajero le resulta imposible diferenciarlos del pueblo del Dorado Imperio; hablan un dialecto del mismo idioma, rezan a los mismos dioses, comen los mismos alimentos, siguen las mismas costumbres y veneran incluso al emperador azur de Yin, aunque adoran también a su propia emperatriz-diosa. Sus principales poblaciones, Leng Yi y Leng Ma, guardan mayor parecido con Yin y Jinqi que con Turrani, la ciudad del sur.

En el tercio sur de Leng viven los descendientes de quienes fueron desplazados por los invasores del Dorado Imperio. Los lengis autóctonos bien podrían ser la raza de mayor estatura de entre todas las que se conocen en la humanidad, ya que muchos varones alcanzan los cinco codos de altura, y algunos se acercan a los seis. Espigados y de largas piernas, con la piel del color de la teca engrasada, poseen grandes ojos de color dorado, y se dice que ven mejor y a más distancia que el resto de la humanidad, sobre todo de noche. Pese a su imponente altura, las mujeres de los lengis son famosas por su esbeltez e incomparable belleza.

Durante gran parte de su historia, Leng ha sido una isla misteriosa, ya que los lengis nativos rara vez navegaban hasta perder de vista sus costas, y si alguno de los marineros que llegaban a otearlas al cruzar el mar de Jade se atrevía a desembarcar, era acogido con frialdad. Los lengis no sentían interés alguno por los dioses, bienes, alimentos, ropajes o costumbres extranjeros. Tampoco permitían que nadie de fuera de la isla sacase oro de sus minas, fruto de sus árboles o peces de sus mares. Quien lo intentase moría de una muerte rápida y sangrienta. Adquirió Leng la fama de estar habitada por demonios y hechiceros, de ser una isla cerrada que convenía evitar, y así siguió siendo durante muchos siglos.

Fueron los marineros del Dorado Imperio quienes abrieron Leng al comercio, pero aun así la isla siguió siendo peligrosa para el forastero, pues era sabido que la emperatriz de Leng tenía comunicación con los Antiguos, unos dioses que vivían en lo más profundo de las ciudades en ruinas subterráneas, y de vez en cuando estos Antiguos le pedían dar muerte a todos los extranjeros de la isla. Si es digno de crédito el *Compendio jade* de Colloquo Votar, constan al menos cuatro las veces en que así ocurrió.

Estas masacres no llegaron a su fin definitivo hasta que Jar Har, sexto de los emperadores verde mar, conquistó Leng a sangre y fuego y la incorporó a su imperio.

En los cuatro siglos que han pasado desde que Leng se sacudió el yugo de Yi Ti, la isla ha prosperado bajo el gobierno de un largo linaje de emperatrices-diosas. La primera de la actual dinastía, que en oriente aún es venerada como Khiara la Grande, era de puro linaje de Leng. Para contentar a sus súbditos tomó dos esposos, uno de Leng y otro de Yi Ti, costumbre que

siguieron sus hijas y sus nietas. Por tradición, el primero de los consortes imperiales dirige los ejércitos de la emperatriz, y el segundo sus flotas.

Sigue viva la leyenda de que bajo la selva de Leng existen todavía los Antiguos. Los guerreros enviados al subsuelo por Jar Har volvían tan a menudo locos, o no volvían, que al final el emperador-dios decretó que se cerrasen y olvidasen las ruinas de las vastas ciudades subterráneas. La prohibición de entrar permanece vigente, so pena de tortura y muerte.

ASSHAI DE LA SOMBRA

Y llegamos así prácticamente al final del mundo.

O al menos al de nuestros conocimientos.

La más oriental y meridional de las grandes ciudades del mundo conocido, el antiguo puerto de Asshai, ocupa el final de una larga cuña de tierra donde se une el mar de Jade con el estrecho de Azafrán. Sus orígenes se pierden en la noche de los tiempos. Ni los propios asshai'is dicen saber quién construyó su ciudad. Se limitan a explicar que ha existido desde que empezó el mundo, y que seguirá en pie hasta que termine.

Pocos lugares del mundo conocido son tan remotos como Asshai, y menos aún tan imponentes. Los viajeros explican que la ciudad está hecha toda ella de piedra negra: mansiones, tugurios, templos, palacios, calles, murallas, bazares… Todo. Hay quien dice también que la piedra de Asshai posee un tacto graso y repelente, y que parece que absorba la luz, atenuando por igual la de las velas, las antorchas y los hogares. En Asshai las noches son muy negras, en eso está todo el mundo de acuerdo, y por alguna razón hasta el más luminoso día de verano es gris y lóbrego.

Un escrito del archimaestre Marwyn confirma las informaciones de que en Asshai nadie se mueve a lomos de animal, ni guerreros, ni mercaderes, ni príncipes. No hay en Asshai caballos, elefantes, mulas, asnos, caballos rayados, camellos ni perros. Todos estos animales mueren cuando se los trae en barco. Se ha achacado esto a la influencia maligna del Ceniza y sus contaminadas aguas, ya que, como bien explica Harmon en *De las miasmas*, los animales son más sensibles a la ponzoña que emana de esas aguas, aunque no lleguen a beberlas. Los textos del septón Barth formulan conjeturas aún más extravagantes, y hacen referencia, sin apenas pruebas que lo avalen, a los misterios mayores.

Asshai es una gran ciudad que se extiende varias leguas por ambas orillas del río negro Ceniza. Tras sus enormes murallas de tierra habría espacio suficiente para colocar una al lado de la otra Volantis, Qarth y Desembarco del Rey, y quedaría sitio para Antigua.

Aun así, la población de Asshai no excede la de una villa de mercado de regular tamaño. De noche no hay nadie por las calles, y solo se ve luz en uno de cada diez edificios. Ni siquiera en pleno día se observan multitudes, ni comerciantes que pregonen su género en mercados bulliciosos, ni mujeres que intercambien chismes junto a un pozo. Los transeúntes de las calles de Asshai van con máscara y velo, y tienen un aire furtivo. Suelen ir solos, o en palanquines de marfil y hierro, escondidos por oscuras cortinas y transportados a espaldas de esclavos por las oscuras calles.

Tampoco hay niños en Asshai.

Nada de lo que tiene de adusto Asshai de la Sombra le ha impedido ser durante siglos un puerto pujante al que acuden por motivos de comercio navíos de todo el mundo conocido, cruzando grandes mares tempestuosos. La mayoría llegan cargados de alimentos y de vino, ya que al otro lado de las murallas de Asshai no crece nada excepto la hierba fantasma, cuyos tallos vidriosos y dotados de luz propia no se pueden comer. Sin la comida traída del otro lado de los mares, los asshai'is se habrían muerto de hambre.

También traen los barcos barriles de agua potable. La del Ceniza presenta un brillo oscuro bajo el sol de mediodía, y de noche una fosforescencia verde claro. Los peces que en ella nadan son ciegos y deformes, de un aspecto tan repulsivo que solo un tonto o un portador de sombras se comería su carne.

Dado que toda tierra bajo el sol precisa frutas, cereales y verduras, es normal preguntarse por qué un marinero está dispuesto a navegar hasta el final del mundo cuando le sería más fácil vender sus productos en mercados más cercanos a su hogar. La respuesta es el oro. Detrás de las murallas de Asshai escasea la comida, pero abundan el oro y las piedras preciosas, aunque habrá quien diga que el oro de las Tierras Sombrías es a su manera tan poco saludable como las frutas que en ellas crecen.

Aun así vienen los barcos. Por oro, por piedras preciosas y por otros tesoros, cosas de las que solo se habla en voz baja, y que no pueden encontrarse en ningún lugar de la tierra si no es en los negros bazares de Asshai.

La oscura ciudad de la Sombra está impregnada de hechizos. Brujos, magos, alquimistas, bardos lunares, sacerdotes rojos, alquimistas negros, nigromantes, aeromantes, piromantes, magos de sangre, torturadores, inquisidores, envenenadores, esposas del dios, nocturnos, multiformes, adoradores de la Cabra Negra, del Niño Pálido y del León de la noche… Todos son bien recibidos en Asshai de la Sombra, donde nada está prohibido, y en ella tienen libertad para poner en práctica sus sortilegios sin restricciones ni censura, llevar a cabo sus obscenos ritos y, si así lo desean, fornicar con demonios.

De todos los brujos de Asshai, los más siniestros son los portadores de sombras, cuyas máscaras lacadas ocultan sus rostros a la vista de los dioses y de los hombres. Solo ellos se atreven a seguir río arriba más allá de las murallas de Asshai, llegando al corazón de las

tinieblas.

Entre las montañas del Amanecer y el mar, el Ceniza atraviesa fragoroso una estrecha hendidura en las montañas, entre riscos tan altos, abruptos y cercanos entre sí que el río discurre en una oscuridad perpetua, excepto en momentos muy concretos del mediodía, en los que el sol alcanza su cenit. En las cuevas de que están sembrados estos riscos tienen sus guaridas demonios, dragones y otras cosas peores. Cuanto más se aleja uno de la ciudad más horrendos y deformes se vuelven estos seres, hasta que al final se llega a las puertas del Stygai, la ciudad cadáver donde, en el centro mismo de las Tierras Sombrías, temen entrar los propios portadores de sombras. Al menos eso dicen las historias.

¿Tienen algo de cierto estas siniestras fábulas que nos llegan de los últimos confines de la tierra en boca de bardos, marineros y diletantes de las artes negras? A saber. Lomas Pasolargo nunca vio Asshai de la Sombra. Ni siquiera la Serpiente Marina llegó tan lejos en su navegar, y quien sí la ha visitado no ha vuelto para contarlo.

Hasta que vuelva alguno, Asshai y las Tierras Sombrías, y las tierras y los mares que puedan existir más allá de ellas, seguirán siendo un libro cerrado tanto para el docto como para el rey. Siempre hay más que saber, que ver y que aprender. El mundo es muy grande, y sobremanera extraño, y existen bajo las estrellas más cosas de lo que puedan soñar incluso los archimaestres de la Ciudadela.



Asshai de la Sombra.



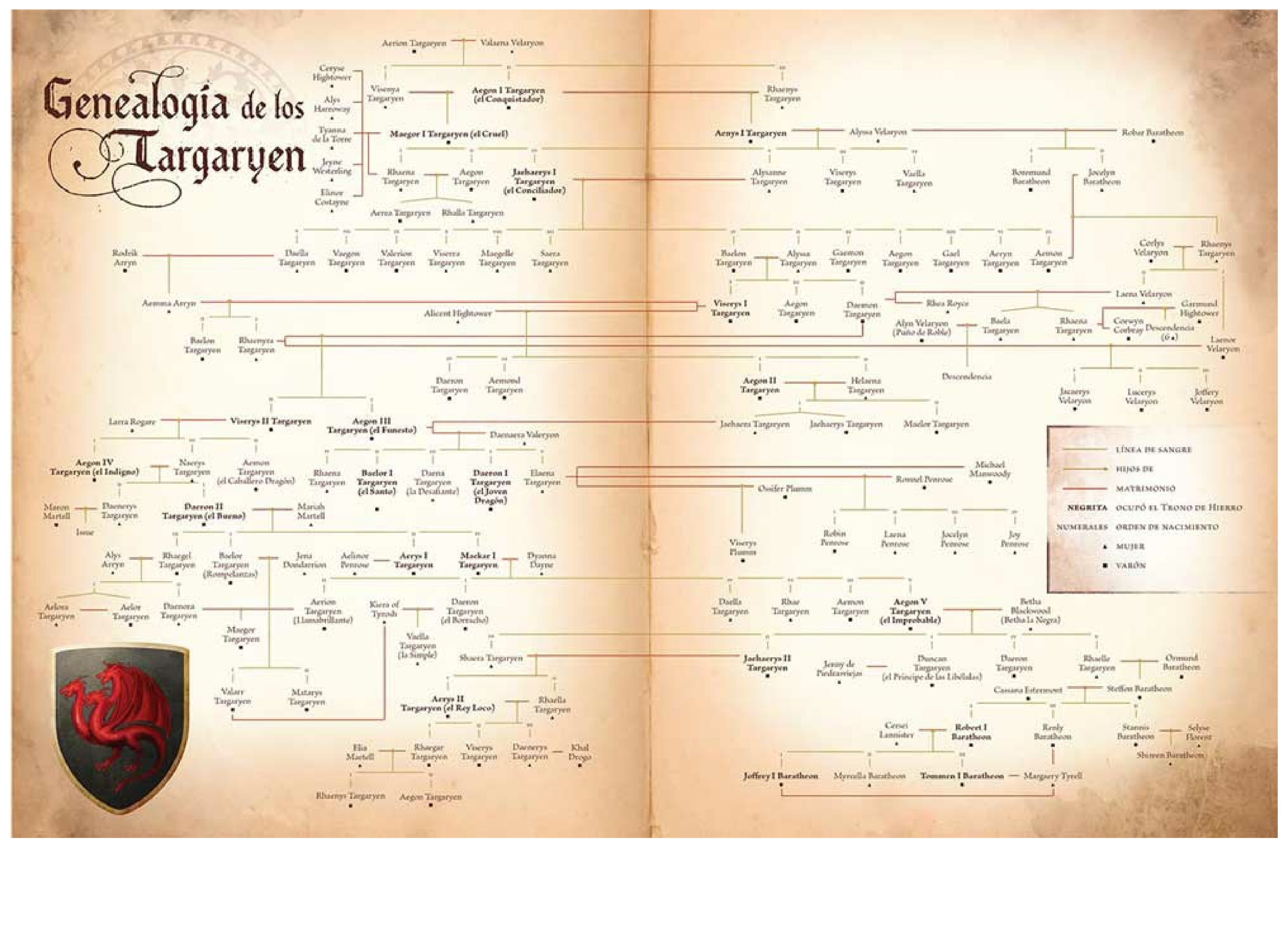
¿Dragones renacidos?

Epílogo

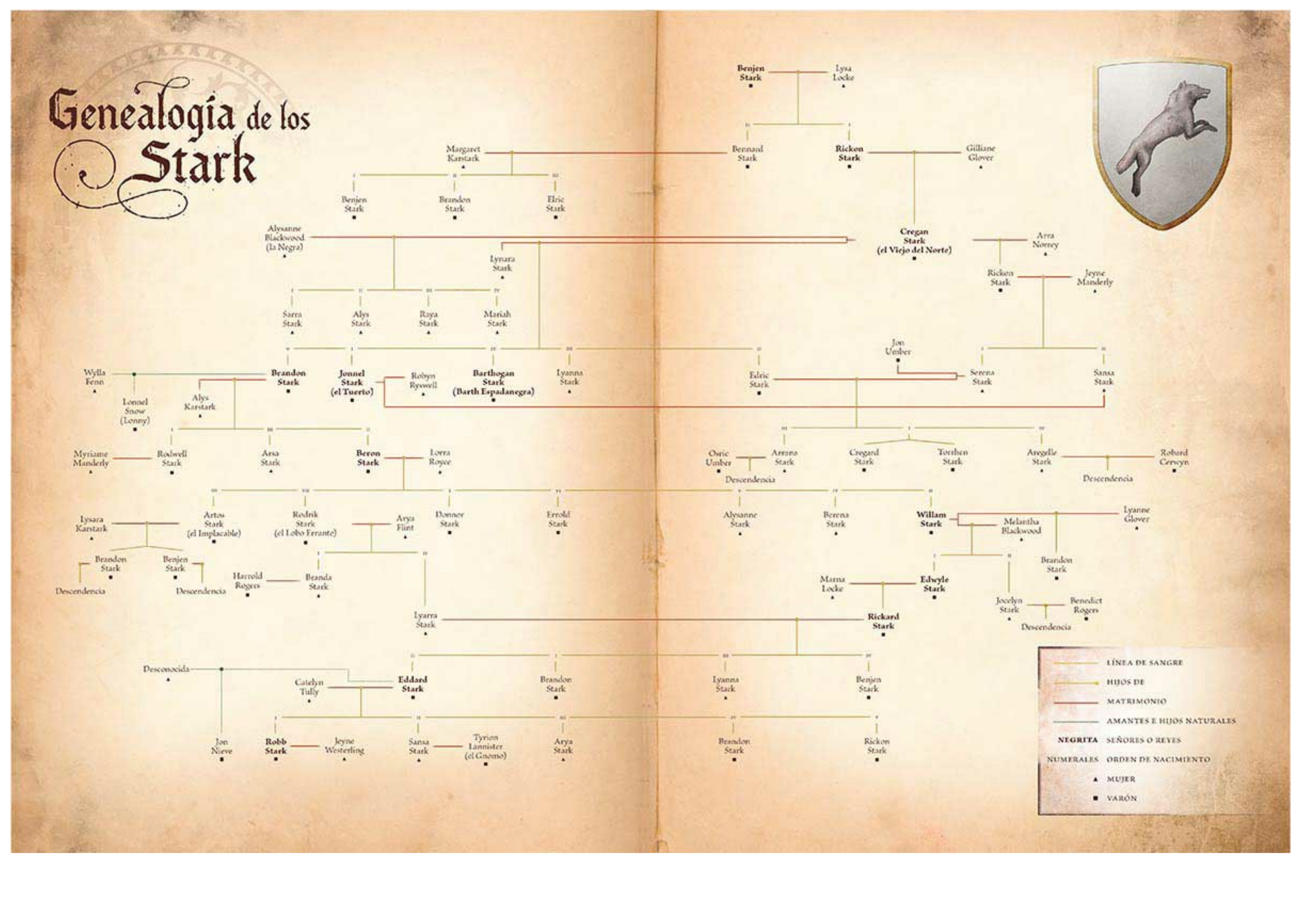
En los años que han pasado desde que apliqué por vez primera la pluma al pergamino han cambiado muchas cosas tanto en Poniente como en el resto del mundo. Los lectores deben comprender que una obra como esta no es fruto del esfuerzo de unas pocas semanas, o tan siquiera años. Las grandes líneas de esta historia las esbocé por vez primera durante los años pacíficos del apogeo del reinado del buen rey Robert, con la intención de dedicarle el volumen a este último y sus herederos, a modo de historia del país y el mundo que habían heredado.

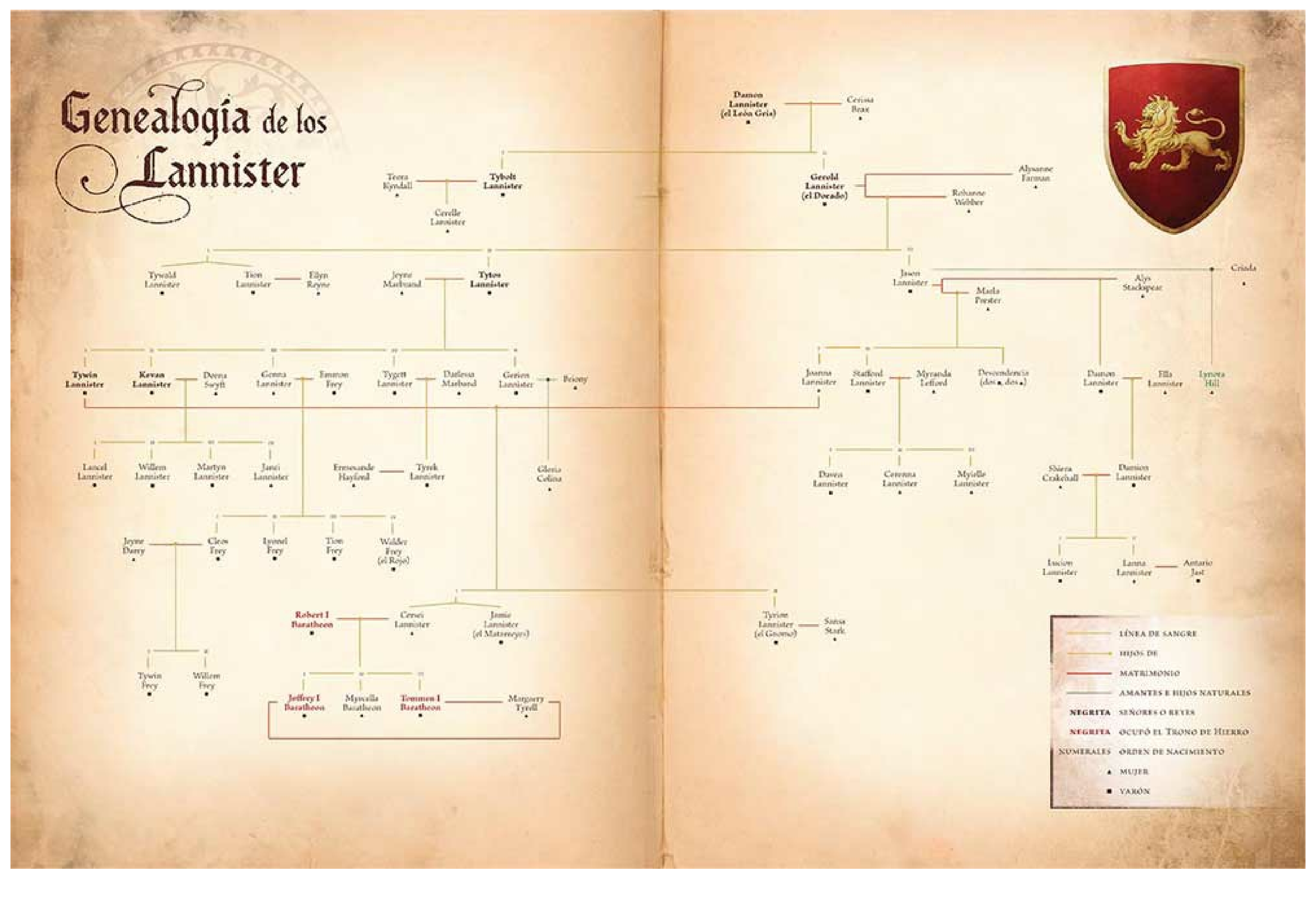
No pudo ser. La muerte de la noble mano del rey, Jon Arryn, ha desatado en el país una locura de orgullo y de violencia, y esa locura le ha arrebatado al reino a Robert y a su apuesto hijo y heredero Joffrey. El Trono de Hierro es disputado por varios pretendientes que aspiran a robarlo, y de oriente llega un inquietante goteo de rumores acerca de dragones renacidos.

En estos tiempos de tanta zozobra debemos rezar todos por que el buen rey Tommen tenga un reinado largo y justo que nos saque de la oscuridad y nos lleve de nuevo a la luz.



Genealogía de los Targaryen
LÍNEA DE SANGRE
HIJOS DE
MATRIMONIO
NEGRITA OCUPÓ EL TRONO DE HIERRO
NUMERALES ORDEN DE NACIMIENTO
MUJER
VARÓN


Genealogía de los Stark
Benjen Stark
Lysa Locke
Margaret Karstark
Bennard Stark
Rickon Stark
Gilliane Glover
Benjen Stark
Brandon Stark
Elric Stark
Alysanne Blackwood (la Negra)
Cregan Stark (el Viejo del Norte)
Arra Norrey
Lynara Stark
Rickon Stark
Jeyne Manderly
Sarra Stark
Alys Stark
Raya Stark
Mariah Stark
Jon Umber
Wylla Fenn
Brandon Stark
Jonnel Stark (el Tuerto)
Robyn Ryswell
Barthogan Stark (Barth Espadanegra)
Lyanna Stark
Edric Stark
Serena Stark
Sansa Stark
Lonnel Snow (Lonny)
Alys Karstark
Myriame Manderly
Rodwell Stark
Arsa Stark
Beron Stark
Lorra Royce
Osric Umber
Arrana Stark
Cregard Stark
Torrhen Stark
Aregelle Stark
Robard Cerwyn
Descendencia
Descendencia
Lysara Karstark
Artos Stark (el Implacable)
Rodrik Stark (el Lobo Ferante)
Arya Flint
Donnor Stark
Errold Stark
Alysanne Stark
Berena Stark
Willam Stark
Melantha Blackwood
Lyanne Glover
Brandon Stark
Benjen Stark
Harrold Rogers
Branda Stark
Brandon Stark
Descendencia
Descendencia
Marna Locke
Edwyle Stark
Jocelyn Stark
Benedict Rogers
Descendencia
Lyarra Stark
Rickard Stark
Desconocida
Catelyn Tully
Eddard Stark
Brandon Stark
Lyanna Stark
Benjen Stark
Jon Nieve
Robb Stark
Jeyne Westerling
Sansa Stark
Tyrion Lannister (el Gnomo)
Arya Stark
Brandon Stark
Rickon Stark
LÍNEA DE SANGRE
HIJOS DE
MATRIMONIO
AMANTES E HIJOS NATURALES
NEGRITA SEÑORES O REYES
NUMERALES ORDEN DE NACIMIENTO
MUJER
VARÓN



Genealogía de los Lannister
Damon Lannister (el León Gris)
Cerissa Brax
Teora Kyndall
Tybolt Lannister
Cerelle Lannister
Gerold Lannister (el Dorado)
Alysanne Farman
Rohanne Webber
Tywald Lannister
Tion Lannister
Ellyn Reyne
Jeyne Marbrand
Tytos Lannister
Jason Lannister
Alys Stackspear
Marla Prester
Criada
Tywin Lannister
Kevan Lannister
Dorna Swyft
Genna Lannister
Emmon Frey
Tygett Lannister
Darlessa Marbrand
Gerion Lannister
Briony
Joanna Lannister
Stafford Lannister
Myranda Lefford
Descendencia (dos ■, dos ▲)
Damon Lannister
Ella Lannister
Lynora Hill
Lancel Lannister
Willem Lannister
Martyn Lannister
Janei Lannister
Ermesande Hayford
Tyrek Lannister
Gloria Colina
Daven Lannister
Cerenna Lannister
Myrielle Lannister
Shiera Crakehall
Damion Lannister
Jeyne Darry
Cleos Frey
Lyonel Frey
Tion Frey
Walder Frey (el Rojo)
Lucion Lannister
Lanna Lannister
Antario Jast
Robert I Baratheon
Cersei Lannister
Jaime Lannister (el Matarreyes)
Tyrion Lannister (el Gnomo)
Sansa Stark
Tywin Frey
Willem Frey
Joffrey I Baratheon
Myrcella Baratheon
Tommen I Baratheon
Margaery Tyrell
Línea de sangre
Hijos de
Matrimonio
Amantes e hijos naturales
Negrita Señores o reyes
Negrita Ocupó el Trono de Hierro
Numerales Orden de nacimiento
▲ Mujer
■ Varón

VALLE

TIERRAS DE LA CORONA

TIERRAS DE LOS RÍOS

DOMINIO

TIERRAS DE LA TORMENTA

MAR ANGOSTO

Harrenhal

Serbaledo

BAHÍA de los CANGREJOS

Isla Zarpa

PUNTA ZARPA ROTA

Poza de la Doncella

CAMINO REAL

Astas

Rocadragón

Marcaderiva

EL GAZNATE

Punta Aguda

Valle Oscuro

BAHÍA del AGUASNEGRAS

Rosby

CAMINO DE ROSBY

DESEMBARCO DEL REY

Fortaleza Roja

CAMINO DEL ORO

AGUASNEGRAS

Bailapiedra

GARFIO DE MASSEY

CAMINO DE LAS ROSAS

Tumbleton

Pazo Pajar

Bosquealto

Puertabronce

CAMINO REAL

Castillo del Crepúsculo

Bastión de Tormentas

LEYENDA

CASTILLO PRINCIPAL

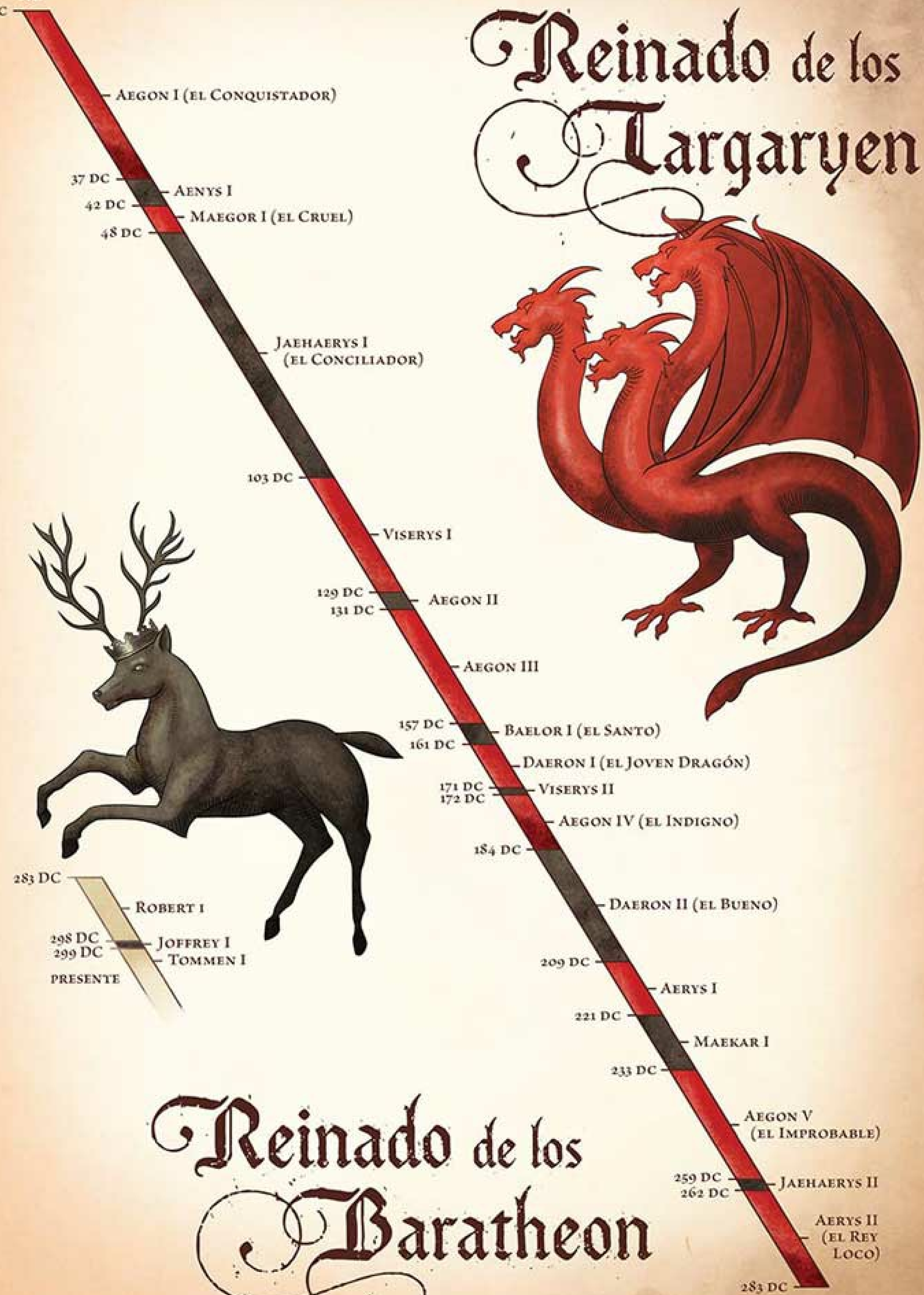
CASTILLOS

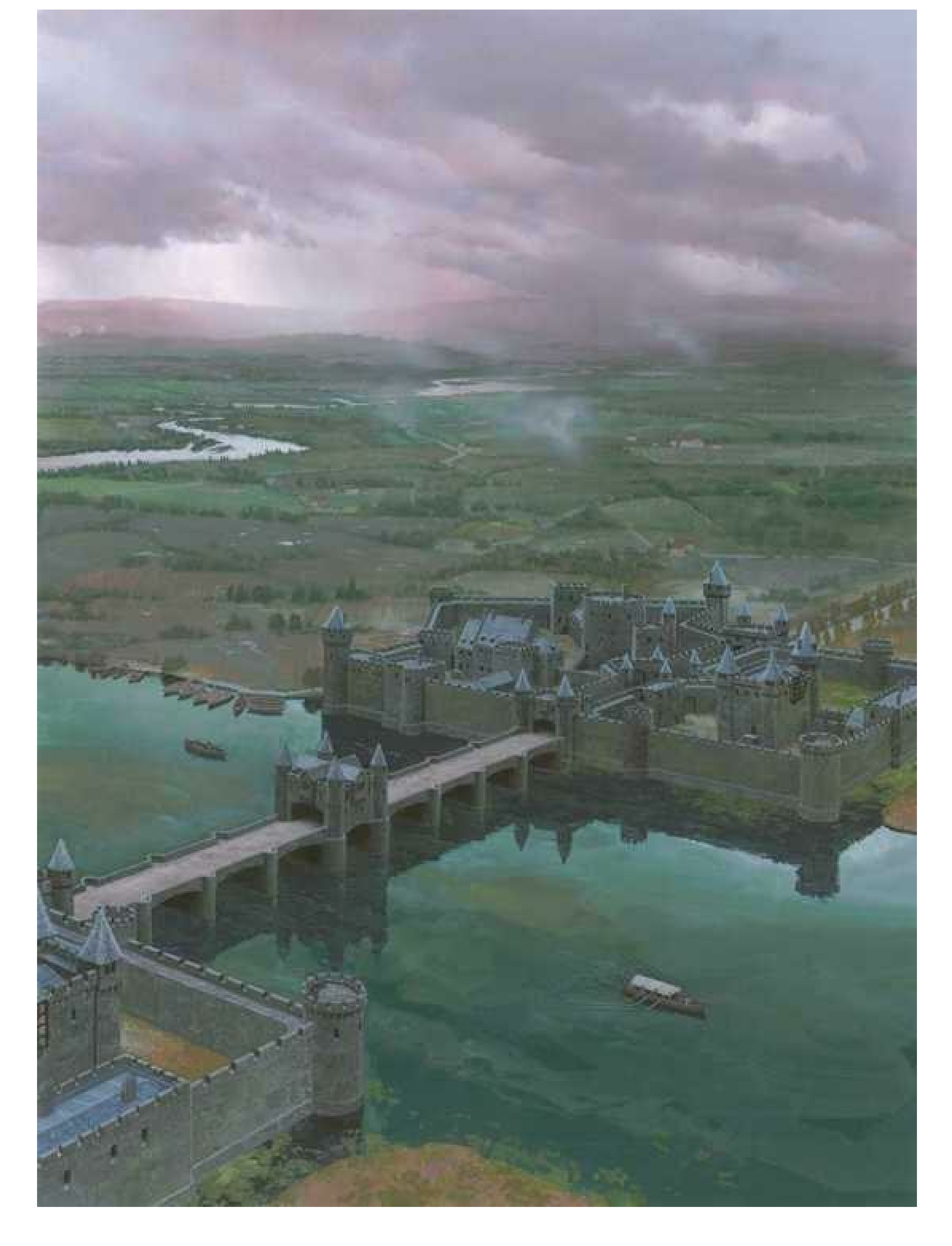
CIUDADES

VILLAS

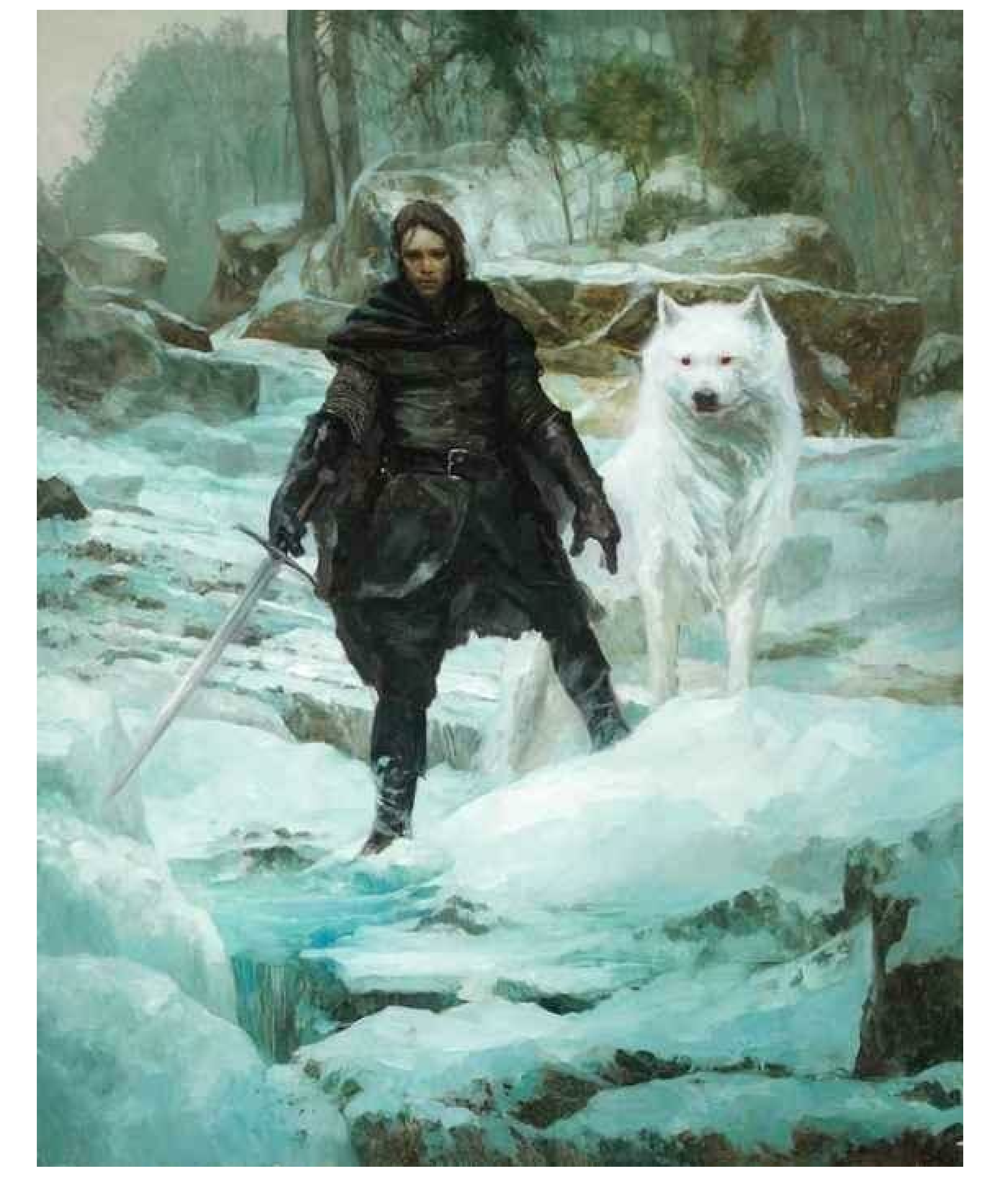
CEREAL

CAMINO


Reinado de los Targaryen
AC
1 DC
Aegon I (el Conquistador)
37 DC
Aenys I
42 DC
Maegor I (el Cruel)
48 DC
Jaehaerys I (el Conciliador)
103 DC
Viserys I
129 DC
Aegon II
131 DC
Aegon III
157 DC
Baelor I (el Santo)
161 DC
Daeron I (el Joven Dragón)
171 DC
Viserys II
172 DC
Aegon IV (el Indigno)
184 DC
Daeron II (el Bueno)
209 DC
Aerys I
221 DC
Maekar I
233 DC
Aegon V (el Improbable)
259 DC
Jaehaerys II
262 DC
Aerys II (el Rey Loco)
283 DC
Reinado de los Baratheon
283 DC
Robert I
298 DC
Joffrey I
299 DC
Tommen I
presente



Los Gemelos.



Jon Nieve y Fantasma.



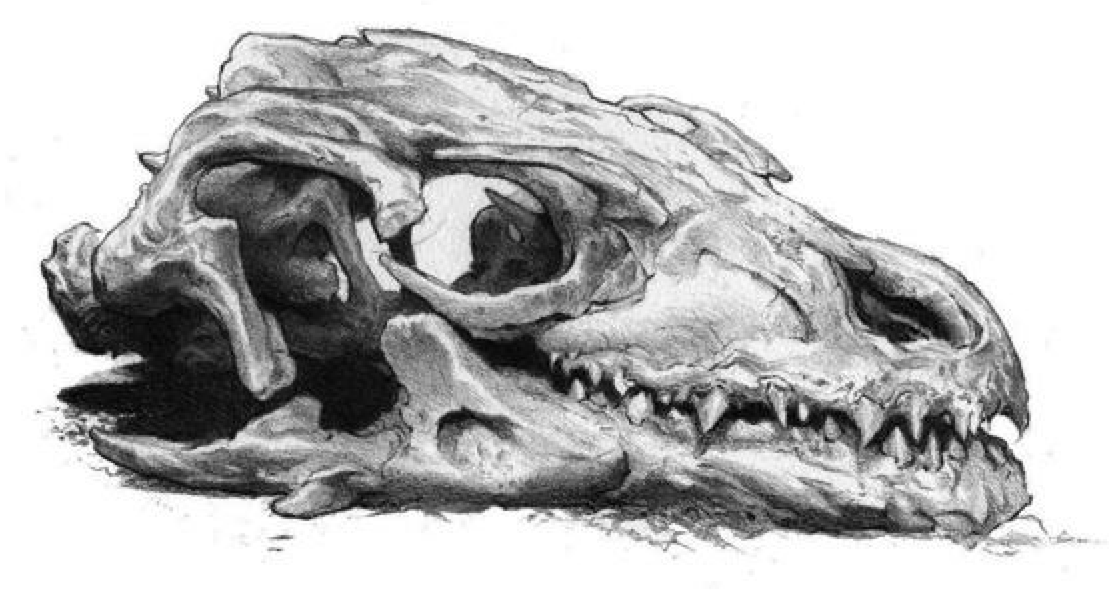
Rocadragón.



El encuentro de Rhaegar Targaryen y lord Robert Baratheon en el Vado Rubí durante la batalla del Tridente.

Créditos de las ilustraciones

RENÉ AIGNER
RYAN BARGER (Fantasy Flight)
ARTHUR BOZONNET (Studio Hive)
JOSÉ DANIEL CABRERA PEÑA
JENNIFER SOL CAI (Velvet Engine)
THOMAS DENMARK (Fantasy Flight)
JENNIFER DRUMMOND
JORDI GONZÁLEZ ESCAMILLA
MICHAEL GELLATLY
TOMASZ JEDRUSZEK (Fantasy Flight)
MICHAEL KOMARCK
JOHN MCCAMBRIDGE
MOGRI (Velvet Engine)
TED NASMITH
KARLA ORTIZ
RAHEDIE YUDHA PRADITO (Velvet Engine)
DHIAN PRASETYA
PAOLO PUGGIONI
JONATHAN ROBERTS
THOMAS SIAGIAN (Velvet Engine)
MARC SIMONETTI
CHASE STONE
PHILIP STRAUB
JUSTIN SWEET
NUTCHAPOL THITINUNTHAKORN (Studio Hive)
MAGALI VILLENEUVE
DOUGLAS WHEATLEY



13